不思議のダンジョン2

風来（ふうらい）のシレン

テクニカルガイドブック

ファミ通編集部責任編集

不思議のダンジョン2

風来（ふうらい）のシレン

テクニカルガイドブック

ファミ通 編集部責任編集

不思議のダンジョン2

風来のシレン

テクニカルガイドブック

本書の賢い使い方

より詳しい内容を知りたい時は、ページ右上の関連ページに書いてあるページを見よう。

システム関連＝ゲームシステム関係
マップ関連＝マップやダンジョンの地形など
モンスター関連＝モンスターの特性など
アイテム関連＝アイテムの利用法

ものがたり

天を貫きそびえ立つテーブルマウンテン。この山を見上げるように点在する多くの村や町……。ここに住む人々の間では、こんな伝説が今でも語り継がれている。
「黄金のコンドルが住むところ。そこには伝説の黄金都市がある」と……。

この伝説を固く信じこばみ谷を訪れる者たちは、風来人と呼ばれた。伝説にある黄金のコンドルを求め、風来人たちはテーブルマウンテンへ旅立っていく。しかし、まだ誰もその頂上にある太陽の大地まで辿りついた者はいない。

そしてまた１人、太陽の大地と黄金都市を求めて、こばみ谷へやって来た風来人がいた。その名はシレンという……。

目　次

不思議のダンジョン2　風来のシレン　テクニカルガイドブック

ものがたり …… 2

基礎知識編 …… 5
基本操作 …… 6
ダンジョンの法則 …… 8
ウインドウの見方 …… 10
武器と防具 …… 11
その他のアイテムについて …… 12
新システムその1 モンスターの肉 …… 14
新システムその2 壷システム …… 15

マップ編 …… 17
町&ダンジョン　インデックス …… 18
旅の仲間と重要人物 …… 20
町の施設 …… 22
ダンジョンの基礎知識 …… 24
ダンジョンのワナ …… 30
ランダムイベント …… 34
こばみ谷　全情報 …… 37

データ編 …… 71
モンスターリスト …… 72
アイテムリスト …… 106

攻略編 …… 123
アイテム活用法 …… 124
モンスターハウス攻略法 …… 128
シチュエーション別攻略法 …… 134
完全盗賊指南 …… 143
フェイの問題全解答集 …… 153
禁断の秘技 …… 158

―――――　How to Clear 上級ダンジョン　―――――
食神のほこら …… 127
掛軸裏の洞窟 …… 137
フェイの最終問題 …… 142

―――――――――　不思議のコラム　―――――――
旅仲間を見つけよう …… 16
なぜ武器を強化するのか …… 51
モンスターのレベルアップ …… 133
盗賊の必須道具はコレ！ …… 152

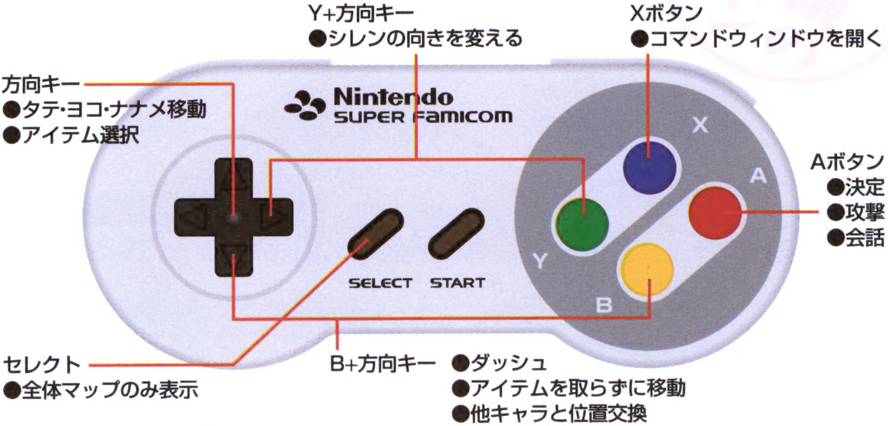
不思議のダンジョン2

風来のシレン

テクニカルガイドブック

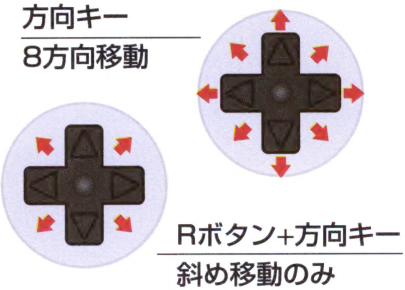
基礎知識編

基本操作



移動の方法

移動はすべての基本である。モンスターとの一歩の間合いが生死を分ける場合もあるのだ。移動できる方向は８方向。Ｒボタンを押しながら操作することで、斜め移動に固定することもできる。斜め移動の重要性は先へ進むにつれ身にしみるはず。他にも、Ｂボタンのダッシュを多用しないとか、Ａボタンでワナの有無を確認してから動くなどの気配りが、こばみ谷で生き残る確率を飛躍的にアップさせるのだ。

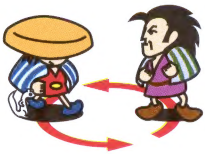


Bボタン+方向キー

ダッシュ

壁や通路の出入口、障害物の近くまで移動する。

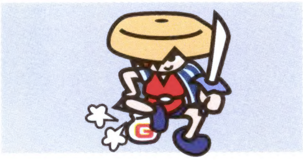
他のキャラと位置交換



旅仲間や町の住人などが通路をふさいでいる時に、シレンと場所を交換することができる。町で重宝する。

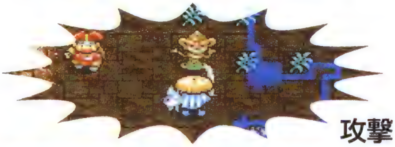
アイテムの上に乗る

アイテムの上に移動する時、物を取らずに上へ乗ることができる。この重要さはのちほどジックリ語ろう。



Aボタン　攻撃・会話・ワナ発見

シレンの移動以外の行動を、ほとんどカバーする便利屋ボタン。ただし対象のほうへ向かないとまったく意味がないうえ、ワナの発見は、その方向に敵やアイテムがない状態に限る。


攻撃

ワナ発見

会話

Yボタン　体の向きを変える

オレの後ろに……

立つな!

Yボタン+方向キー

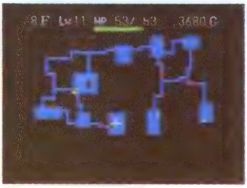
シレンの体の向きを変える。この動作に限っては1アクションと数えられないので、ケチらずにどんどん使うこと。斜めの場所にいる敵を攻撃する時など、意外と用途の広いボタンだ。押すのを面倒がっているとまちがった方向に移動してしまい、大惨事をおこしかねない。

フロアマップはこう見る

画面に表示されるフロアマップは、シレンの歩いた場所を記録していくオートマッピング。これで部屋の通り漏れを防止することができ、効率よく部屋をまわることができる。さらにアイテムを使えば、画面外の敵の場所を知ることもできるスグレモノ。特に大部屋のマップは壮観だ。

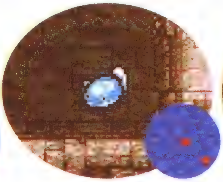
全て通ると……

マップの一丁上がり。出口を覚える必要がないのはありがたい。

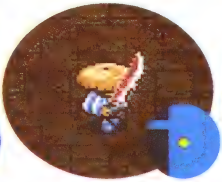


アイテム

モンスター



シレン



出口

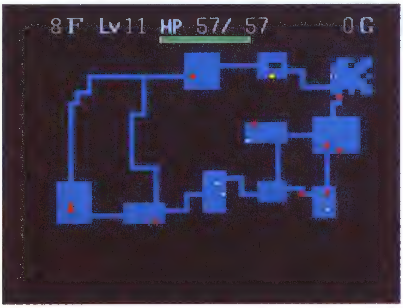
ダンジョンの法則

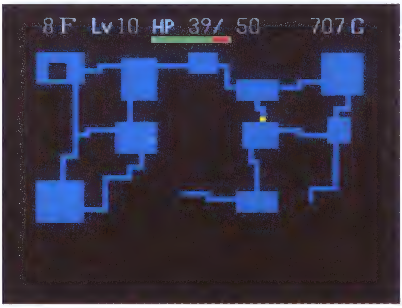
前作『トルネコの大冒険』でも最大のウリだった不思議のダンジョン。入るたびに部屋の配置が変わる、このダンジョンのルールを説明しよう。そんなに難しくないからご安心を。

関連ページ
システム関連　P30・P106・P124・P140・P143
マップ関連　P24・P38・P46
モンスター関連　P73

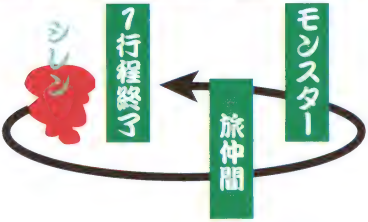
入るたびにダンジョンは変わる

まずこのダンジョンでは入るたびに部屋の配置がかわるので、マップを覚えても意味がない。部屋数や広さをはじめ、敵やアイテムの配置まで“神のみぞ知る”のだ。おかげで「＊＊階で回復場所があるから……」などとこざかしい計算ができない、真の緊張感が楽しめる。





行動はすべてターン制



『シレン』では自分と敵の行動に順番があり、行動が一巡するまでの間をターンと呼ぶ。基本的にシレン→旅仲間→敵の順で行動するのだが、重要なのが「順番がくるまでは動けない」ということだ。つまり敵がとなりにいても、自分の番がきたらジックリ考えこむ時間がある。詰め将棋のように、敵の動きを読んで行動しよう。

移動と攻撃について

1ターンは決まったアクション数だけ移動するか、攻撃するかで終了する。例えばガイコツまどうの杖を振られて動きが速くなったら、1歩動いて攻撃か、2回攻撃ができるのだ。ただし、オヤジ戦車のように攻撃は1ターン分ですむが移動は2ターン分かかるという特殊例もある。

死の使いなどは1ターンで2マス移動できる典型的なキャラ。注意すべし。

満腹度と空腹について

シレンはダンジョンを歩いていると、お腹が空いてくる。この数値は満腹度といって、行動していると数字が減ってくるようになっている。これが0になると大騒ぎで、一歩進むごとにHPが1ポイント減るのだ。この飢餓地獄を回避するには、何でもいいので口に入るものを食べること。たとえ雑草だって例外じゃない。弟切草など、体力が回復する物ならなおけっこうだ。

ただし注意したいのがどく草とくさったおにぎり。特にどく草は移動速度が半分になってしまうため、敵に襲われたら逃げようがなくなる。とにかく満腹度を1%以上にして時間を稼ぎ、フロアを歩き回っておにぎり探しに専念しよう。

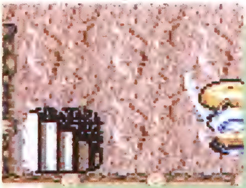
おにぎりはシレンの満腹度を維持する重要なアイテム。見つけたら、確実に拾うように!!

別のフロアへ行く方法

ダンジョンでフロアを変える方法は3つある。1つは正直に階段を利用する方法。これについてはコメントも不要だろう。次は落とし穴に落ちる方法。ただしこの場合、場所によっては前のフロアに戻ってしまうケースもあるのでよく考えよう。考える前に落ちたなら、それはまぁ事故ってことであきらめること。

最後は車屋を利用する方法だ。ダンジョンでは利用できないものの、渓谷の宿場からノーダメージで竹林の村か山頂の町へ行ける。あと例外として、ダンジョンの1フロアに長時間いると、突風が吹いてシレンが渓谷の宿場まで戻されてしまう。予兆である強風が吹いたら、早目に別のフロアへ移動しよう。

階段



落とし穴

車屋

アイテムを手に入れるには

『シレン』ではアイテムの売買ができる店もあるが、基本的にアイテムは拾って手に入れる。どこに何が落ちているのかは完全なランダムなので、運が悪いとテーブルマウンテンまでこん棒で行くこともありえるのだ。そんな時はランダムダンジョン中の店をアテにするしかないから、お金は大事に持っておきたい。

困った時にはとても嬉しい店だが、泥棒しようとするとエライ目にあう。

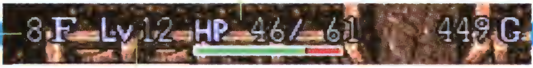
ウィンドウの見方

続いては各ウィンドウの説明だ。といっても、中身は全部ゲームをやっていれば覚えるものばかり。ちなみに「／」で分けられた２つの数字は、右が最高値、左が今の値をあらわしている。

関連ページ
アイテム関連
P11・P12・P106

階層
現在シレンがいる階を表示。町など一部カウントされない場所もある。

HP
シレンのＨＰを、数字とグラフで表示。死にそうだとグラフが赤に。



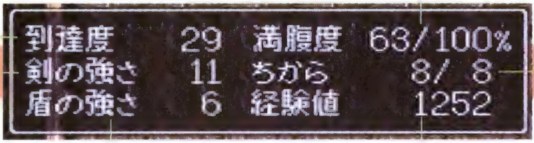
レベル
シレンの強さを表わす数字。現在いる階数＋２以上は欲しいところ。

ギタン
『シレン』での通貨単位。記号はＧだが、決してゴールドではない。

到達度
現在プレイしている風来日記で、最高何階まで進んだかを表わす。

満腹度
シレンの腹具合。０になると命に関わるのでこまめに食事を取ろう。

ちから
シレンの基本攻撃力。毒を受けると左の値が下がるので注意。



剣の強さ
剣の基本攻撃力に修正値を加えた数字が表示される。

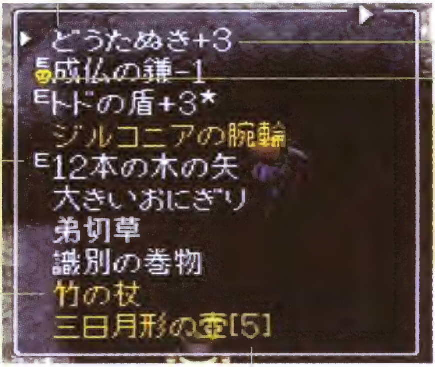
盾の強さ
盾の基本防御値＋修正値の数字を表示する。大きいほど強いのだ。

経験値
あればあるだけ嬉しい数字。レベルアップの目安程度にするべし。

装備マーク
シレンの装備しているアイテムに印がつく。例え呪われていても。

確定名
識別の巻物などで調べたアイテム名は白文字で表示される。

修正値
基本能力値に加算されるボーナス値のようなもの。最高は99。



不確定名
名前のわからないアイテムは、黄色い文字で表示される。

使用回数
杖と壷の使用回数。０になると使用不能だが杖は投げれば効果アリ。

呪いのアイテム
いちど装備すると外せない呪いのアイテムはドクロマークで表示。

武器と防具

装備は、その時点で持っている最高の武器と防具を使うのが基本。だがこばみ谷をクリアするためには、『トルネコの大冒険』時よりも“アイテムを集め、育てる”ことも必要なのだ。

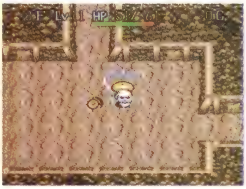
関連ページ
アイテム関連
P51・P106

常に最高の物を装備

武器と防具は、基本的にはダンジョン内に落ちている物をそのまま装備する。というのも、スタート地点である渓谷の宿場には武器屋がないからだ。最初から何かを装備したい場合には倉庫の壷を使って、渓谷の宿場にある倉庫へ転送するしかない。こうして手に入れた貴重なアイテムは、2度目からスタートと同時に装備することができる。さらに竹林の村や山頂の町では、1000ギタン払うと武器の修正値を上げてくれる鍛冶屋もあるので、こうした施設も上手に利用し、巻物なども使って少しづつアイテムを強化しよう。それがクリアへの近道なのだ。

特殊能力を有効活用

妖刀かまいたちを筆頭に、武器や防具には特殊な能力を持っているものが存在する。どんな効果を持っているのかは、アイテムウィンドウで「説明」を選択すれば教えてくれる。そうしたアイテムは貴重なので、合成の壷が使えるようになるまでは倉庫に保管しておきたい。



地雷の爆風の威力を軽減してくれる地雷ナバリの盾も貴重品。倉庫の壷を手に入れるまで、絶対にキープだ。

本命アイテムは必ずメッキ

メッキをすると、錆のワナやミドロ、ゲドロの特殊攻撃を受けても錆びなくなる。ただしオドロだけは効果なし。

ダンジョン内に仕掛けられたワナには、錆でシレンの盾の防御力を落とす物もある。防御力の低下は致命的なので、なんとか盾だけでもメッキはしておきたいところだ。使えなくなった本命アイテムを、泣く泣く捨てることなんてないよう、予防措置はできる時にすること。

投げるコマンドの使い方

とにかくダンジョンの中では、なるたけムダをなくしたい。そんな時に使えるのが「投げる」コマンドだ。不要なアイテムがあってモンスターが近くにいるなら、投げてダメージを与える。ほかにもBボタンで金の上に乗ると、その金を投げられることも覚えておこう。実はこれが、『シレン』最強の攻撃なのだ。モンスターの防御力に関係なく、金額の10分の1がダメージとして与えられる。テーブルマウンテンあたりでは落ちている金額も大きいので、かなり使える技だ。覚えておいて損はない。

その他のアイテムについて

今回は武器と防具の他に、6種類のアイテムが登場する。ここではそれぞれの基本的な使い方と特徴を説明してみよう。これらの使い方を知らずに、エンディングを見ることは不可能だ。

関連ページ

アイテム関連
P106・P124・P143・P153

巻物の使い方

呪文の書かれている巻物は、1本で1回だけの効果を発揮する。こばみ谷では、どんな巻物でも名前が確定されているのがありがたい。ちなみに巻物の場合、白紙の巻物以外は読むだけで効果が現れる。剣や盾を強化するとか、部屋にいるモンスター全員にダメージを与えるとか、巻物によって効果が違う。白紙の巻物は、名前を書くことによって、その巻物と同じ効果を得られるオールマイティーな物。最後まで残しておきたいアイテムのひとつといえる。白紙の巻物に名前を書く場合、それは1アクションに数えられないというのも、覚えておいて損はないだろう。また、装備する必要があるアイテム以外は、上に乗ったままでも使える。つらい旅を少しでも楽にしたいなら、これらのアイテムを使いこなせるようになることが大切なのだ。

草の使い方

どく草や混乱草のように投げつけることで敵にダメージを与える草もある。

ちからの草など、ステータスを上げる物はその場で飲んでしまったほうがいい。

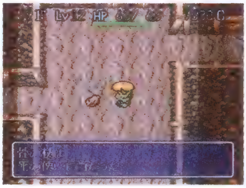
草や種の場合、自分に使う時には「飲む」、モンスターなどに使いたい場合には「投げる」ことで使用する。ただし例外なのがドラゴン草と雑草だ。ドラゴン草は敵に火炎を吹きつけてダメージを与える草。これを使う場合には敵のほうを向き、いったんドラゴン草を「飲む」。これで敵に向かってシレンが炎を吐くことになる。雑草はダンジョン内に落ちていたり、畠荒しが落ちているアイテムを雑草にしてしまうことで手に入る。この雑草、飲めば満腹度を5％回復してくれるので、空腹でどうしようもなくなった時には一時しのぎになるだろう。ただしそれだけなので、アイテムに紛れ込んだらとっと食べて場所を開けておこう。こばみ谷では草は巻物と同じく、最初から名前がわかっているため、入手した時点で効果がわかる。ただし、こばみ谷以降には例外のダンジョンが登場する。

杖の使い方

杖は「振る」か、敵に向かって「投げる」ことで効果を引き出すことができる。使いたい時は、アイテムウィンドウに書かれた回数分だけ振れる。使い終わっても最後に相手へ投げつければ、杖を振ったのと効果は一緒。このへんは前作と同じだと思っていい。杖を入手した場合、例え店で買った物でも名前は確定していない。ただし、プレイ中に識別したか名前を書き込んだ物はそれが表示される。杖の名前や使用回数がわからない時には、手近な敵に振ってみて、効果からどんな杖かを推理するといいだろう。

ふる

投げる


基本的に杖の効果は、相手を混乱させるなどの効果を及ぼす物がほとんど。早目に種類を識別しておけば、イザという時に役に立つのだ。

腕輪の使い方

腕輪の効果は様々なものがあるけど、役に立つ物はなかなか見つからない。やはり店で買うのが手っ取り早いが……高いんだよねぇ。

装備すればいろいろな効果がある腕輪は、ただ持っているだけでは効果がないので、手早く識別して売り飛ばすなり、身につけるなりの決断をしたほうがいい。ちなみに『トルネコ』に出てきたハラヘラズの腕輪を楽しみにしている人も多いだろうが、『シレン』にそんな甘いアイテムは存在しない。念のため。

どんな“アイテム”かわからない!

初心者が困り果てると思われるのが、この未識別のアイテムだ。識別の巻物もないのに識別するにはどうするか？ 杖の場合は簡単で、敵に振ってみれば簡単に種類がわかる。壷の場合なら、まず中を見て背中と書かれていれば、背中の壷かトドの壷。何も書いてなければ、失っても痛くないアイテムを入れて判断すればいい。ただし実験によって識別するのは、こばみ谷だけの話。それ以外のダンジョンでは、むやみに背中を押すとモンスターが飛び出してくるのでやめたほうがいい。どちらにしろ、ベストなのは識別の巻物や壷で正式に鑑定する方法だ。あと、実験でわかったアイテムは、その場で名前を書くこと。そうすれば忘れた頃に同じアイテムを拾っても、自動的につけた名前に変えてくれるぞ。

基礎知識編

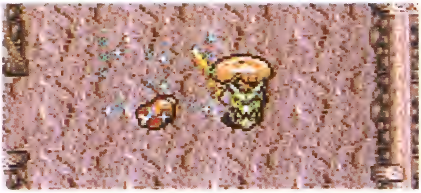
新システムその1“モンスターの肉”

ここからは『シレン』で初登場のシステムを紹介しよう。まずは食べることでそのモンスターの特殊能力が使えるようになる夢のアイテム「モンスターの肉」からだ。

関連ページ
アイテム関連
P68・P72・P124・P127

まずブフーのアイテムを手に入れる

肉を手に入れるために必要なのが、食の神ブフーの加護を受けた「ブフーの杖」。これは山頂の町にできる「山頂料理がけっぷち」のイベントをクリアすると入手でき、以後はダンジョン内でも拾えるようになる。この杖をモンスターに振るか、投げるかすると肉にできるのだ。



肉の使い方は2通り

パコレプキンの肉を食べると、ダンジョンの壁を抜けられる能力が身につく。これが特殊能力ってわけだ。

肉には2種類の使い方がある。まずオーソドックスな使い方として、シレンが食べる方法。こうするとシレンがその肉のモンスターに変身し、モンスターの持つ特殊能力を使えるようになる。例えばパコレプキンの肉なら壁を素通りできるようになるし、ボウヤーの肉なら矢を無尽蔵に撃つことができるという具合だ。モンスターによって使える肉と使えない肉があるので、具体的にどんな能力を持っているのか、予想しながら食べてみるのも面白いだろう。ちなみに元の姿に戻るには「戻る」コマンドを選択すればいい。

もうひとつの使い方が、モンスターに肉を当て、むりやり別のモンスターに変えてしまう方法だ。これもかなり役に立つ方法で、たとえばミノタウロスにマムルの肉をぶつけると、あんなに強かったモンスターが一撃で倒せるようになる。ただし得られる経験値もマムルになってしまうのを忘れずに。また、適当なモンスターにぴーたんの肉を当て、その場でおにぎりを調達するという使い方もある。一時しのぎ的な使い方になるが、ピンチを切り抜けるには絶対必要な知識ともいえるだろう。

強力なモンスターたちの中で、1匹だけ浮きまくるマムル。これはガンコ戦車のなれの果てなのだ。

新システムその2 "壷システム"

第２の新システムが、この壷システムだ。物を保存したり、体力を回復したり、様々な使い道がある壷。このシステムについてもちょっと説明をしておかなきゃならないだろう。

関連ページ
アイテム関連
P51・P52・P106

分類すれば４系統

保存する

まずは入手しやすい壷の使い方から。ぬるま湯のワナにかかってもおにぎりを腐らせない保存の壷は、いつでも出し入れ可能なので、アイテムを普通よりも多く持つことができる。類似品に入れたアイテムを識別する識別の壷もあるが、こちらは一度入れたら壷を割るまで取り出せないので注意したい。例外として、壷に入って怪物から隠れるやりすごしの壷もある。

変化・合成させる

まず変化の壷は、中に入れたアイテムをランダムで別のアイテムに変化させる。いらないアイテムはドンドン放り込んでみよう。次は合成の壷だが、こっちは武器と武器、杖と杖など、同じ種類のアイテムを合体させることができる。特に最強の武器と防具を作る場合には、この壷で特殊能力を合体させる必要があるのだ。杖の場合は同種類の杖の使用回数が合成される。

押す

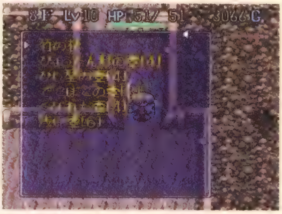
こちらの代表は背中の壷。これは押すとＨＰなどのステータスが回復する壷で、ゲーム後半では弟切草以上に頼りになる。続いてはトドの壷。こちらは押すとぬすっトドが飛び出て、直線上に落ちているアイテムを取ってきてくれる謎の壷だ。これを割るとツボの使用回数と同じ数のトドが出現する。店の品を狙っているプレイヤーにはたまらないアイテムである。

転送する

転送とは、中に入れたアイテムをどこかへ移動させること。転送系の壷の代表といえば、やはり倉庫の壷。この中にアイテムを入れると、入れたアイテムが渓谷の宿場にある倉庫に送られるのだ。他のダンジョンでは入れたアイテムを消滅させる底抜けの壷という物もある。この壷に物を入れるのは捨てることと同義なのだ。さらにこの壷を割ると、床に落とし穴ができる。

ツボを手に入れたら…

壷を手に入れたらまず見る。すると「背中」か「何も入っていない」のどちらかが表示される。背中の場合は背中の壷かトドの壷、もしくは魔物のるつぼ（こばみ谷以後に登場）だ。何も入っていない場合は、不要なアイテムを入れてみることで、なんらかの想像がつく。注意として、こばみ谷以後のダンジョンでは実験のリスクが大きい。識別の巻物が出るまで待ったほうが無難だぞ。



壷の識別を自分でできるようになると、先の探索がとっても楽になるのだ。

旅仲間を見つけよう

基礎知識編

「お竜」編　其の1

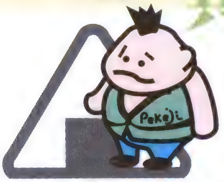
目つぶしが得意なお竜との出会いは、旅の途中のシャッフルダンジョン。彼女を仲間にするには、まずここでお竜に会い、2度目つぶしを受けなくてはならない。その後、竹林の村にいる小太りの男たちの話を聞けば、次回以降に竹林の村で、おしおきされかかっているお竜と出会うはずだ。あとは助ければ旅仲間になるぞ。

杉並の旧街道や山間渓流などで会い、話かけて2度目つぶしされること。断わると仲間にならない。

▶ 竹林の村で、お竜の話をしている2人組の男たちの会話を聞く。お竜をかなり恨んでいることがわかる。

▶ 再度竹林の村で、先程の男たちに捕まっているお竜を助ける。戦闘になるのでHPの残りに注意すること。

「ペケジ」編　其の2



ペケジとは竹林の村で必ず会える。まずは、入口近くにある店へ入ると、そこでペケジが働いている。2度目に同じ店で再会すると金を貸してくれと言われるから、1000ギタン貸してやろう。次に会った時仲間にしそこねても、いつかはどこかのダンジョンで出会えるから大丈夫。

竹林の村の店で会う。そのまま会話をして酒場のカウンターで待ち、仕事の終わったペケジと会話する。

▶ 再び竹林の村を訪れ、出会った店でペケジと再会する。すると相談を受けるので、1000ギタンを貸す。

▶ 再度竹林の村を訪れ、酒場の前を通るとペケジが追い出されてくる。会話をして最後に殴ると旅仲間になる。

「座頭ケチ」編　其の3

指圧師のケチとは、まず杉並の旧街道か山間渓流かで出会う。そこで1回背中の指圧をしてもらったら、次に竹林の村で命を狙われているケチを見つけよう。このイベントは勝手にケチの勝利に終わるので、話を聞いて再び別れる。最後に山頂の町で囲まれたケチを助ければOK!

杉並の旧街道などのシャッフルダンジョンでケチと会い、背中の指圧をしてもらう。成功でも失敗でも構わない。

▶ 竹林の村で囲まれているケチが、男たちを倒す場面を目撃する。これは自動進行なので戦わなくてもいい。

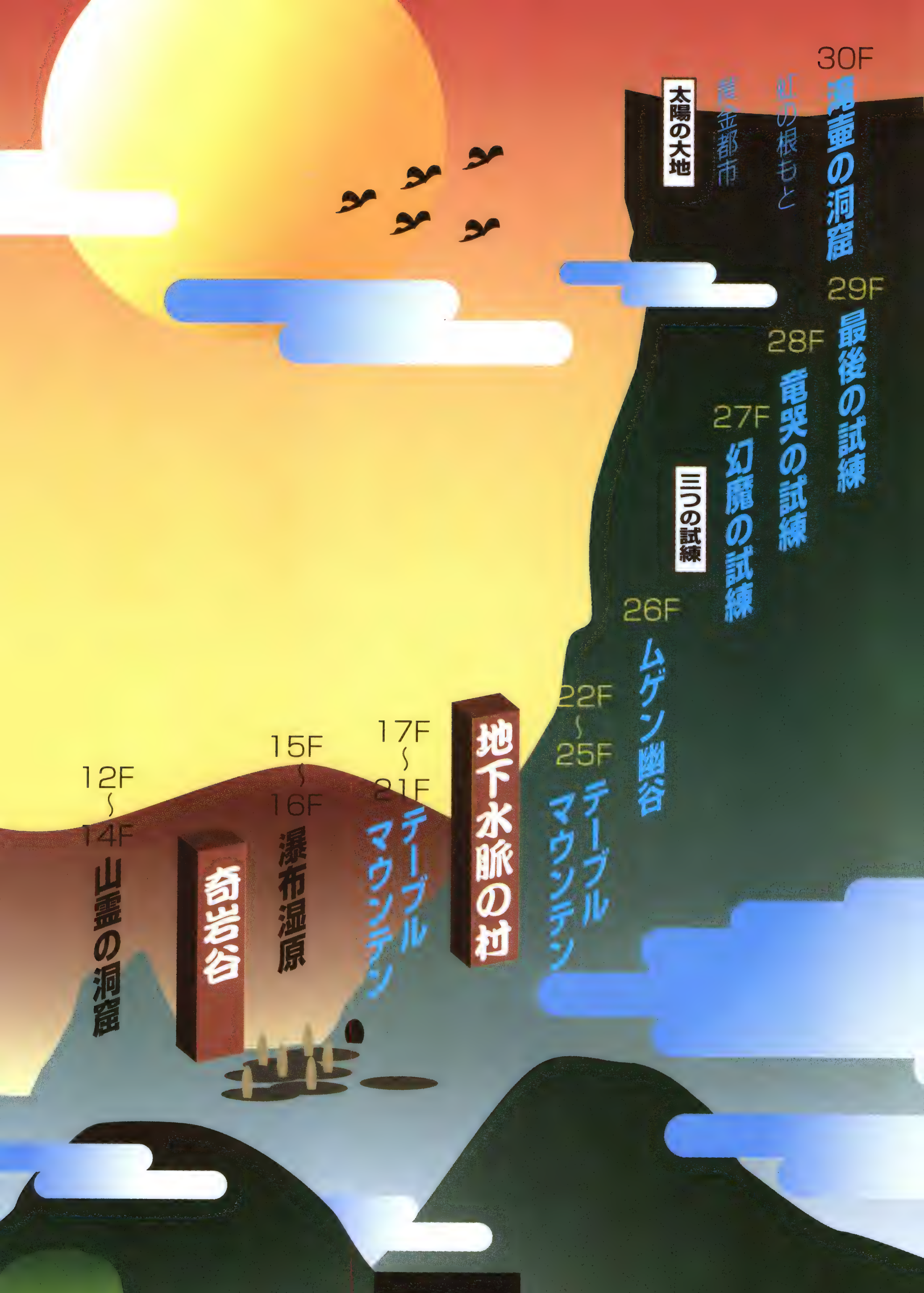
▶ 山頂の町でケチが住人たちに囲まれている。まず周りの人の話を聞き、最後にケチに話かけると旅仲間に。

不思議のダンジョン2
風来のシレン
テクニカルガイドブック

マップ編

町&ダンジョン　インデックス

渓谷の宿場……………………………………………… P38
杉並の旧街道…………………………………………… P45
山間の渓流……………………………………………… P45
竹林の村………………………………………………… P46
天馬峠…………………………………………………… P50
山頂の森林……………………………………………… P50
山頂の町………………………………………………… P52
ネブリ山廃坑…………………………………………… P56
二面地蔵の谷…………………………………………… P56
断崖の岩屋……………………………………………… P57
山霊の洞窟……………………………………………… P57
奇岩谷…………………………………………………… P58
瀑布湿原………………………………………………… P61
テーブルマウンテン…………………………………… P61
地下水脈の村…………………………………………… P62
ムゲン幽谷……………………………………………… P65
三つの試練……………………………………………… P65
太陽の大地……………………………………………… P66
滝壷の洞窟……………………………………………… P66
食神のほこら…………………………………………… P68
掛軸裏の洞窟…………………………………………… P69
フェイの最終問題……………………………………… P70


30F
滝壷の洞窟
紅の根もと
黄金都市
太陽の大地
29F
最後の試練
28F
竜哭の試練
27F
幻魔の試練
三つの試練
26F
ムゲン幽谷
22F～25F
テーブルマウンテン
地下水脈の村
17F～21F
テーブルマウンテン
15F～16F
瀑布湿原
奇岩谷
12F～14F
山霊の洞窟

旅の仲間と重要人物

厳しい旅の途中、様々な形でシレンを助けてくれる仲間たちと出会うことがある。特にここで挙げた５人は、数々のイベントに関わってくる重要人物だ。会ったら必ず声をかけてみよう。

関連ページ
システム関連
P16
マップ関連
P46・P52・P67・P127・P137

マップ編

目つぶしお竜

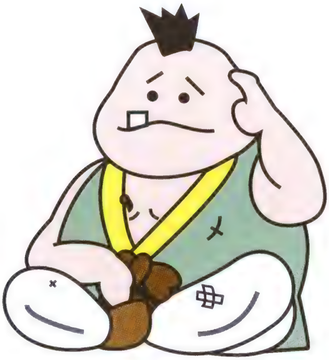
強くて頼れる姐さん

純な風来人の目をつぶしまくり世の中を渡っている気の強いお嬢さん。シレンの人情を見せてやれば改心して仲間になってくれる。体力、攻撃力ともに高く、山頂の町あたりまでのモンスター相手なら敵なしだ。また攻撃の代わりにモンスターにも目つぶしをかけることがあるので、戦闘補助として後半戦でも結構役に立つ。

戦闘ではその強さが光るお竜も、いつもは普通の女の子。時折明るく素直な一面が見えることもある。

ペケジ

図体でかいが頭は弱い?



大喰らいのペケジは旅の途中何度もおにぎりをねだってくる。普段の倍以上の食糧を確保しておくように。

シレンのことを自分の実の兄と慕って、旅の助けになろうとする青年。大男だが少々頭が弱いため、何をやってもドジばかり。戦闘でもモンスターと間違えてシレンを殴ることもしばしばだ。だが懲りずに何度も仲間にしてやると、心身ともに少しずつ強くなっていく。長い目で見れば頼りになる仲間に成長してくれるだろう。

ここまで成功しないと、わざとやっているとしか思えなくなる。どうしても押してほしいなら体力と相談。

流しの指圧師で、仲間になる前は金を払えば背中のツボを押してくれる。成功すれば効果は高いが期待しないほうが無難。町の人々に責められているところをかばってやれば仲間になる。その後は頼めば無料で押してくれるが、それでも成功の可能性は低いままだ。戦闘能力はそこそこ高いのでモンスター退治をまかせよう。

座頭ケチ

指で引き出す神秘力

孤高の陶芸家 ガイバラ

壷に賭けた男の人生

山頂の町に工房を開き、至高の壷を求めて創作活動に励んでいる陶芸家。仲間にはならないが、彼の作る壷はシレンの冒険に大いに役立ってくれる。気難しくガンコで、気に入らない壷はかたっぱしから割ってしまう豪快な老人だ。

ガイバラの最新作を拝むには、多少の犠牲もやむを得ない。初対面の時は割れてもいい壷を持っていくこと。

さすらいの料理人 ナオキ

食神ブフーの申し子か

多額の報酬さえもらえば天の味を作り出すといわれる、文字通りの天才料理人。彼がなぜそこまでの腕を持っているのかは誰も知らない。しかし食の神ブフーの力を秘めた杖を持ち歩いているあたりに、何か隠された秘密があるのだろう。彼の料理は初対面の時に食べることができるので、ぜひ味わっておきたい。イベントで一緒に旅をするが、残念ながら戦闘に参加することはない。

彼の料理は人々に喜びと感動を与え、店には大繁盛を約束する。味わうチャンスは逃さないように！

町の施設

こばみ谷の中に点々と存在する町や村には、シレンの旅の助けとなる数々の施設がある。こうした場所の使い方次第で、旅の成功率は何倍にも高まるのだ。最大限利用させてもらおう。

関連ページ
システム関連
P34
マップ関連
P38・P46・P52・P58・P62

店・雑貨屋

～最もお世話になる場所～　～商売熱心な店主～

『トルネコの大冒険』の店はゲームの進行度を示す役割しかなかった。しかし『シレン』ではとても重要な施設になったのだ。ここでは常にいくつかのアイテムが扱われており、金を払えば買うことができる。運で拾うアイテムの種類が左右されるため、足りない物を買えるのは実にありがたい。ちなみに金を払わず品物をいただくこともできるが、しっかり準備していないと店主に返り討ちにされてしまうのがオチだ。

店主の戦闘力はケタ違いに高い。試しに盗みを働いてみれば、その強さが身にしみてわかるはずだ。

店ではほぼすべてのアイテムを扱っている。運がよければとんでもない掘り出し物が見つかることも。

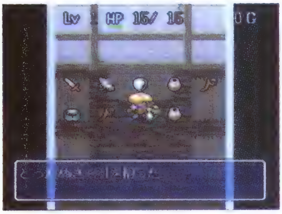
店は町中だけではなく、ランダムダンジョンの中にまで出現することがある。この場合どこに出るかは決まっていない。旅を続けているとよけいなアイテムも増えるもの。こうした店で処分し、身軽になっておくことは大切だ。ただし品物の中にはアイテムに化けているモンスターが潜んでいることもあるので気をつけよう。

所在地　竹林の村・山頂の町　地下水脈の村・ダンジョン内

倉庫・預かり場

～貴重品は使う？　預ける？～

旅の途中で倒れたり、最初からやり直したりすると持っているものはすべてなくなるが、ここに置いておけば大丈夫だ。預かり代の必要もなく、床の広さ分の数のアイテムを保管しておける。ただし壷の中身は消えるため、事前に出しておこう。しかし預けるということは「使わない」ことと同じだ。慎重になりすぎると先へ進むのは難しい。そんな時は倉庫の壷を持って旅をしよう。これは渓谷の宿場の倉庫へ所持品を送ってくれる便利なアイテム。危険を感じたらこれで貴重品を送ってしまえばいい。



旅をしながら強くした装備を倉庫へ送り返し、次にまた持っていく。繰り返せば最強の装備も夢じゃない。

所在地　渓谷の宿場・山頂の町　奇岩谷

宿屋
～疲れた時はひと休み～

旅人の憩いの場所。金を払って一晩休めば体力と満腹度が最大まで回復する。金は買い物に使ったほうがお得なので、よほどせっぱ詰まってなければ利用しなくてもいい。しかし仲間がいるなら話は別だ。彼らの命をムダに散らせたくなければ、少々の出費には目をつぶろう。

先に進むほど宿代は値上がりする。自分一人の旅ならば使わない方が賢い。金はもっと有意義に使おう。

所在地　渓谷の宿場・山頂の町
奇岩谷・地下水脈の村

酒場
～情報収集はここで～

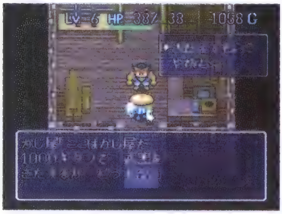
ＲＰＧで酒場といえば、情報集めにはもってこいの場所。もちろんこのゲームでも例外ではない。休んでいる風来人たちはみな太陽の大地を目指している。彼らから戦闘テクニックを学びとるのもいいだろう。渓谷の宿場では食糧を用意してくれるので出発前に必ず立寄ること。

アイテムに関する噂も多数聞くことができる。入手した時に備えて、あらかじめ情報を仕入れておこう。

所在地　渓谷の宿場・竹林の村

刀鍛冶屋
～世界最強の剣目指して～

持ち込んだ武器を一回1000ギタンで鍛えてくれる。冒険中同じ店は一度しか利用できないが、倉庫を使えば次の旅で同じ武器を鍛えてもらうことも可能だ。最高＋99まで鍛え上げられるし、まれに＋3もレベルアップをしてくれる。ただしこん棒は鍛えてくれないので注意しよう。



武器強化は天の恵みの巻物だけでは心もとない。鍛冶屋をうまく使ってこそ、最強の武器への道は開ける。

所在地　竹林の村・山頂の町

車屋
～ショートカットの意味は？～

旅を始めた当初は存在しない施設。到達階が進むと現われ、無料で先の町へ運んでくれる。一見便利そうに見えるが、経験値が入らないためレベルは低いまま。これでは先に進むのは難しいだろう。特別な場合を除いて、アイテムの運搬やイベント進行のためにのみ使いたい。

車屋にはもうひとつの重要な使い道があるが、あえてここでは記さない。旅を進めれば自然にわかるはずだ。

所在地　渓谷の宿場・竹林の村

ダンジョンの基礎知識

旅の舞台となるダンジョンには２つのタイプがあるが、これらは攻略の方法が大きく異なる。ここではこのゲームの真骨頂ともいえる「ランダムダンジョン」にスポットを当ててみよう。

関連ページ

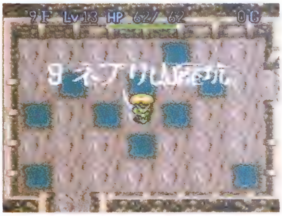
システム関連　P30・P34
マップ関連　P56・P61・P65・P68・P69・P70・P127・P137・P142
モンスター関連　P128

「ランダムダンジョン」とは何か？

1000回遊べるその理由

ランダムダンジョンとはプレイするたびに通路、部屋、敵、アイテムなどが変化するダンジョンのことだ。その組み合わせ数は天文学的数字にのぼり、死ぬほど遊び倒しても同じ組み合わせが出ることはまずないだろう。このため世間一般のＲＰＧに登場する２Ｄダンジョンとは違い、マッピングが意味を持たない。何度遊んでも新鮮な驚きを味わうことができるのだ。まさにキャッチフレーズに偽りなし、というところである。反面難易度が運に左右されやすいので、初心者向きではないのも確か。そのためかこばみ谷の旅では中盤付近から登場し始める。

新しい部屋に足を踏み入れるたびに緊張が走る。最近のＲＰＧに欠けている、生死を賭けた臨場感があるのだ。



８、９階にあたるネブリ山廃鉱からランダムダンジョンが登場する。ここまでの旅はこれ以降の練習のようなもの。

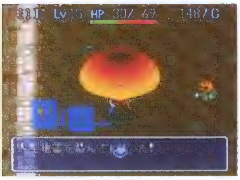
その①

通路の繋がり方次第では袋小路ができることも。モンスターから逃げている最中ブチ当たったら泣くしかない。

その②

配置されたモンスターは全滅させる必要はない。自分の能力や装備と相談して、時には戦略的後退も必要だ。

その③



ひとつのワナに窮地に追い込まれることもしばしば。対抗手段がなければ、ひたすら慎重に進むことが大切。

ランダムダンジョン３つの掟

ランダムダンジョンには毎回変化する３要素がある。ひとつは部屋と通路の形、そしてその繋がり方だ。フロアの広さには制限があるが、その中の配置と部屋数は遊ぶたびに変わる。ふたつ目は敵モンスターの配置。ダンジョンのどこにどのモンスターがいるかは、実際に会わないとわからない。時にはひとつの部屋の中に大量のモンスターがいることもあり得るのだ。その階のスタート地点で、四方八方をモンスターに囲まれていたら不運と思うしかない。３つ目はアイテムとワナの種類と配置である。早いうちに強力アイテムを入手できるかで、その後の展開が大きく変わってくるのだ。以上３つの要素に注意をしないと、つらい探索行を乗りきるのは難しい。

ランダムダンジョンの規則性

出てくる敵の種類は同じ

ダンジョンの中は変化に富んでいるとはいえ、何から何までデタラメというわけじゃない。その階に出現する初期モンスターの種別は決まっているのだ。このためモンスターの攻略法が、そのままダンジョンの攻略にも役立つのである。

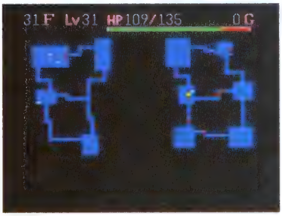
出現するモンスターに対抗できるかどうかが次の階に進む目安となる。混沌にひそむ数少ない秩序を利用しよう。

法則性のある迷宮

多くの場合ダンジョンの形は不定形だが、時としてある法則に基づいた形になることがある。下はこうしたものの一例だが、この内のいくつかにはかなり明確な攻略法が存在するので知っていると旅が楽になるだろう。ただしそれは敵の配置や所持アイテムに左右される場合がほとんどだ。そこで自分の力と相談し、状況に応じてアレンジする必要がある。また敵の出現種別、つまり階数によっては難易度に大きな差ができるから、逃げの一手に頼らざるを得ないことも多い。なまじ攻略法があるために、決まらない時はかえって難しくなるというよい見本だ。

大部屋

フロア全体が巨大な部屋になっている。ほぼ確実にモンスターハウスになるので、後半戦では逃げるしかない。

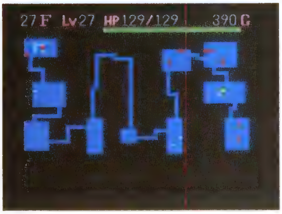


分割迷路

独立した2つの迷宮から成る。自分のいる側に階段があればいいがない場合はつるはしや肉、バネのワナに頼ろう。

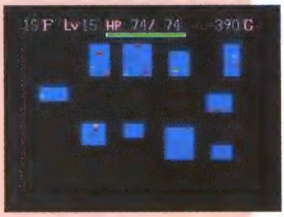
一本道

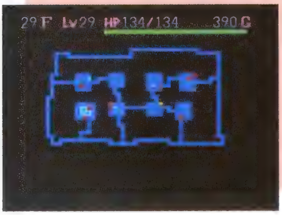
枝道がないため逃げるのは難しいが、代わりに迷うことはないだろう。長い距離を歩かされるので満腹度に注意。



島部屋

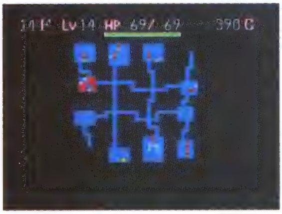
通路が一切なく部屋だけが点在。各部屋にあるバネのワナで移動する。敵との戦闘が避けられないのでかなり厳しい。





外堀回廊

外周を通路が取り巻いているので逃げるのは楽。はさみ打ちにのみ注意だ。通路の内側には部屋が8つできる。



格子回廊

格子状になった通路の端に部屋がある。全体を把握しやすいが、簡単に部屋の中へ追いつめられてしまう。

ランダムダンジョンの特殊地点いろいろ

細分化されたモンスターハウス

ダンジョン内にはたまに普段と違った部屋ができることがある。その代表格がモンスターハウスだ。『トルネコ』でも登場したこの特殊地点は、ひとつの部屋に多数のモンスターとワナ、そしてアイテムが配置された恐るべき部屋。しかも中に入るとメッセージが表示され、ダンジョン内の全モンスターが目を覚ましてしまうのでさらにきつい。あらゆる方向から押し寄せるモンスターを撃破するのは困難を極めるが、乗りきれば大量のアイテムが手に入るというハイリスク・ハイリターンの地形なのだ。

こばみ谷以降に登場するモンスターハウスの中には、構成モンスターによって細かく分けられているものもある。特定の敵に大ダメージを与える武器を持っている場合、その武器とモンスターがバッチリ対応すれば多少楽に戦えるが、世の中そううまくいくはずもない。合成の壷で作った強い武器がなければ、さっさと逃げ出すのも手だ。もっとも無事に逃げられるという保証はどこにもないが……。

パワーハウス

力自慢のモンスターがひしめいている。強力な盾があれば問題ないが、それでも回復アイテムは欲しいところ。

1ッ目ハウス

1ツ目の敵に大ダメージを与える1ツ目殺しが有効だが、催眠術を使うゲイズ系のモンスターが出るので危険度大。

ゴーストハウス

死霊系モンスターの中には壁を抜けてくる者もいるので、通路に逃げても油断は禁物だ。成仏の鎌があると便利。

ドレインハウス

能力を吸い取る敵ばかり出る、ある意味最も問題なハウス。ドレインバスターがあっても接近戦は危険すぎる。

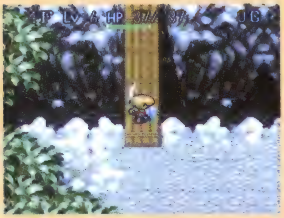
ショッピングと宝探しの日々

あかりの巻物などでダンジョンを見渡した場合、アイテムが密集している場所があったらそこは店の印。商売熱心な店主が数々のアイテムを売ってくれる。町ではめったにお目にかかれない貴重品を置いている時もあるのでぜひ立ち寄ってみよう。ただし町と違いアイテムや階段に化けるモンスター、ンドゥバが潜んでいることがある。体力に注意しつつショッピングを楽しみたい。金がなければ盗みに走ることもできるが、面倒を起こしたくないなら埋ぞう金を探そう。マップの隅に未踏破区域が残っていたら、そこにはお宝が隠れているかもしれないのだ。

盗みにワナが利用できるのはいいが、地形のおかげで出口に行きにくい。不安材料があるならやめたほうが無難。

怪しげな場所を見つけたらつるはしか肉の特殊能力で壁を進む。苦労に見合うだけの金額は約束してくれるはず。

新システムシャッフルダンジョンはここが違う!



きれいな地形と静かな効果音はランダムダンジョンにはないものだ。いずれ来る緊迫の時のため、今は静かに心を落ち着けたい。

フロアマップでは壁になっている場所でも、さえぎる物がなければ矢は通る。後半戦のためにも覚えておこう。

地形以外の敵やアイテム、ワナの種類や配置はランダムダンジョンとほぼ同じ。学ぶべき要素は揃っている。

－初心者向きの美しい迷路－

シャッフルダンジョンはあらかじめ用意されている特定の地形を組み合わせ、通路で繋いだ新方式のダンジョンだ。ランダムダンジョンほど複雑な形にはならないうえ、視界が広いのでモンスターを見つけやすい。主にこばみ谷の前半で使われ、難易度も低めなせいか初心者のトレーニングとしては役に立つ。ビジュアル的にも美しく、旅を楽しむという目的にはもってこいのダンジョンだ。だが広い視界のため緊張感はやや薄めで、しかもモンスターハウスや店などの特殊地点が登場せず、ダンジョンの危険度は低くなっている。『トルネコ』を遊び倒した猛者には少々物足りないかもしれないが、初心者の登竜門とイベント発生の場と考えれば納得できるだろう。ハードな冒険を満喫したいなら、ここを越えればいくらでも楽しめるぞ。詳細は次頁で。

シャッフルダンジョン基礎知識

前作『トルネコの大冒険』にはなかったシャッフルダンジョン。見た目が変わっただけではなく、戦略面でも今までとは違うものが要求される。特徴を覚えていらぬ苦労を減らそう。

関連ページ
システム関連
P30・P34
マップ関連
P45・P50・P61・P65

マップ編

規則性のある美しい迷路

遊ぶたび地形が変わる不思議のダンジョンのビジュアルを強化したものがシャッフルダンジョンだ。これとランダムダンジョンが組み合わされ、こばみ谷のマップは作られている。ここではシャッフルダンジョンの持つ特徴を、基本戦略と合わせて見てみることにしよう。以下に挙げた他にも、店やモンスターハウスが出ない、つるはしが使えないなど細かな違いは多い。

①部屋の固定パーツと通路で構成される

シャッフルダンジョンの部屋はフロアの地形に合ったグラフィックを使い、あらかじめ作られたパーツとして用意されている。このパーツをいくつか選び抜き、通路でつないだものがマップとなるのだ。このため何度も遊んでいれば、地形の端を見ただけである程度形の予想がつくようになる。まったく予想がつかないランダムダンジョンに比べると少し親切といえよう。

カードに地形を描き、シャッフルして無作為に並べたようなものか。不定形の部屋が多いのも特徴のひとつ。

②外から部屋の中が見える

ランダムダンジョンの場合、通路にいる間は自分のまわり以外は見えず、通路から部屋の中全体を見ることはできない。しかしシャッフルダンジョンでは部屋にいるモンスターの種類が入る前に見えるのだ。強力なモンスターとの戦闘を回避したい時、あるいはさっさと出口を見つけ先に進みたい時などに役立つはずだ。

ランダムダンジョンであかりの巻物を使った状態が続くことに。もちろん実際に歩かないと全体はわからない。

シャッフルダンジョンの意外な落とし穴。出口に並ばれてしまったら、倒さないと先へ進めなくなってしまう。

③階段は通路の延長

フロア移動のための手段は階段ではなく出口に変わる。このため必ず通路の端や、部屋の辺の部分に作られることになるのだ。これだけでは大した支障は出ないが、問題なのは一時しのぎの杖を使った場合。複数の敵を杖で飛ばしても通路に並んでしまうため、結局多数の敵と戦うハメになる。多用は控えることだ。

④斜めの通路がある

部屋と部屋をつなぐ通路は、必ずしも縦横に折り目正しく走っているわけではない。シャッフルされた部屋の配置によっては、斜めの通路が大量にできることもあるのだ。斜めの移動に慣れていないと、相手との距離感がつかみにくくなりがちなので注意したい。また部屋と通路の接点で斜め移動できる場所も多いため、予想外の攻撃を受けないように気をつけよう。

敵は最短距離を動いてシレンを追ってくる。斜めの移動にもたついていると、余計なダメージを受けかねない。

一見すると目の前のワナは回避不能に見える。しかし部屋の入口でも斜め移動できることを利用すれば楽勝。

強力な敵でも遠くから攻撃すれば楽勝。矢の数が少なかったら、部屋の中の敵をおびき出すのに使えばいい。

⑤壁のない場所がある

部屋や通路の壁にあたる場所でも、グラフィックで川や丈の低い草になっていてさえぎる物がなければ、飛び道具が通ってしまう。これをうまく利用すれば、通路にいながら本来部屋の壁にさえぎられるはずのモンスターに矢を射つことができるのだ。常にマップが見渡せることから考えると、とても戦いやすい作りになっているといえるだろう。しかし逆に壁を使わないとやれないこと、例えば壷を割るなどという行動は取りにくくなっている。注意しないと貴重なアイテムを投げ捨ててしまいかねない。どうしても壁を利用したい時は、あらかじめ矢を射つなりして壁の有無を確かめておくこと。

ダンジョンのワナ

地面に設置されたワナはモンスターと並ぶ旅の障害。いつもは姿を見せない分だけモンスターよりもタチが悪い。このワナについて詳しく知ることは必ず旅の助けとなるはずだ。

関連ページ
システム関連
P136・P143・P153
マップ関連
P69・P137

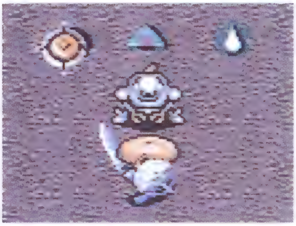
強いワナを避けるには

肉を食べてモンスターになればワナにはかからない。とりあえずこれで回避しよう。

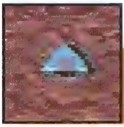
ワナは最初こちらの目には見えない。引っかかってみて初めて、そこにワナがあったことがわかる場合がほとんどだ。しかしワナの種類とその時のシレンの状態によっては、その効果が致命的なものになることさえある。そこで事前に発見する方法が必要になるというわけだ。最も簡単なのはめぐすり草を飲むこと。なければ目の前の地面に向かって剣を振ろう。これなら確実にワナを見つけられる。ワナが大量発生した時などは、面倒でも手を抜かないこと。

ワナを逆利用しよう！

危険だからといってワナから逃げてばかりいないで、ワナの効果を逆手に取ることを考えてみよう。例えばバネなどの強制移動のワナはモンスターから逃げる時に使える。地雷を踏めば周囲のモンスターは消滅するから、囲まれた時に使うといい。またカラクロイドの肉を食べれば、普段とは逆にモンスターがワナに引っかかるようになる。この時の効果はワナの説明欄にまとめているので参考にしてほしい。いつもこちらがしている苦労を味わわせてやろう。



カラクロイドになればワナも怖くない。肉の入手は難しいがそれだけの価値はある。

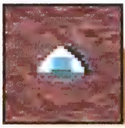


デロデロの湯

大切な食料を守れ

地面から吹き出したぬるま湯がおにぎりを腐らせてしまう。おにぎりを保存の壷に入れておけば関係ないワナだ。くさったおにぎりから受けるダメージ効果は前作よりも大きい。早いうちに保存の壷を手に入れておこう。

自分	持っているおにぎりが腐る
敵	死亡後、くさったおにぎりを出す

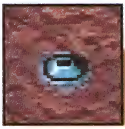


空腹

ダイエットに使える？

上に乗ると満腹度が10%減る。大した被害は出ないがぬるま湯のワナとコンビネーションを組まれると厳しい。モンスターがこのワナにはまると、なぜか体力に関係なく一発で倒れてしまう。うまく利用したいものだ。

自分	満腹度が10%減る
敵	死亡する

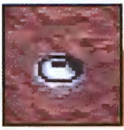


幻覚ガス

気分だけはパラダイス

ピンク色のガスが吹き出し、物がまともに見えなくなる。モンスターや仲間はきれいなおねーさんに、アイテムとワナは花に見えてしまいそれぞれの区別がつかない。自然回復するまではあらゆるものを警戒しよう。

自分　地形以外のものがまともに見えなくなる
敵　おびえてしまう



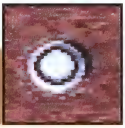
睡眠ガス

死へ誘う居眠り

白いガスが吹き出し、しばらく眠りこけてしまう。眠っている間は何も行動できなくなるため、モンスターに追われている時に引っかかると致命的だ。そういった場面でもない限りはさほど大きな影響はない。

自分　少しの間眠る
敵　少しの間眠る

落石

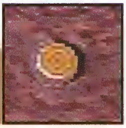


警戒するのは上か下か

床のスイッチを踏むと、頭上からでかい岩が落ちてきてダメージを受ける。威力自体はさほど大きくなく被害も少ない。しかしモンスターや大型地雷によって瀕死状態にされていると、とどめの一撃となり得るので注意。

自分　5ポイント程度のダメージを受ける
敵　5ポイント程度のダメージを受ける

丸太



強制移動を利用しよう

身体の向いている方向から丸太が飛んできて、ダメージを受け同時に一定距離を移動させられる。これを利用すると渓谷や溝を飛び越えることができる。またモンスターに囲まれた時の脱出方法としても使えるのだ。

自分　5ダメージを受け強制移動される
敵　5ダメージを受け強制移動される

トラバサミ

獲物の気持ちがわかる？

引っかかるとしばらく移動できなくなる。移動以外のことに不自由はない。しかし遠距離攻撃をしてくるモンスターが近くにいた場合、ある程度のダメージは覚悟しよう。ワナの中では比較的害のない部類に入る。

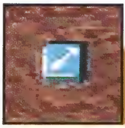
自分　一定時間移動できなくなる
敵　一定時間移動できなくなる

回転盤

時には待つことも大切

目が回って混乱状態になり、しばらくの間移動と攻撃方向が狂ってしまう。アイテム使用に影響はなく矢も狙った通りに撃てるのでこれでしのごう。下手に動くと被害が拡大しやすい。その場足踏みで自然回復を待つこと。

自分　少しの間混乱する
敵　少しの間混乱する



毒矢

複合ダメージが痛い

ダメージは小さいが毒のおかげで力が下がってしまう。下がった力はどく消し草や背中の壷を使って回復しよう。力が低い状態で先に進むと、敵が強くなるにつれて押されぎみになる。早目に回復手段を見つけたい。

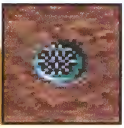
自分　5ポイント程度のダメージ+力が１下がる
敵　15ポイント程度のダメージを受ける

低速

戦闘の要はスピード

不思議な光に包まれて身体の動きが鈍くなる。すべての行動の速度が半減され、一定時間たたないと元に戻らない。この時素早い敵に襲われたら大ダメージは確実だ。アイテムを駆使して何とかやりすごすしかない。

自分　少しの間動きが鈍くなる
敵　少しの間動きが鈍くなる

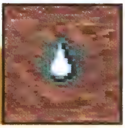


装備はずし

使い方次第で便利なワナ

地面から触手のような装置が出て、装備品をすべて外してしまう。敵に追われている時このワナに引っかかったら、まず盾から装備することを忘れずに。呪われている装備も外れるため、おはらいの巻物代わりにもなる。

自分　装備品が外される
敵　特技が封印される

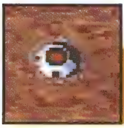


錆

失ってわかる盾の大切さ

頭上から酸が降りそそぎ、装備している盾がさびてしまう。盾にメッキをしていたり、木甲の盾などさびない盾を装備していれば被害はない。大事な盾を守るためにもメッキは忘れずに。このワナは武器には影響しない。

自分　盾がさびる
敵　火炎系モンスターのみ死亡する



警報

寝た子を起こす大音量

ダンジョン中に警報が響き渡り、眠っているモンスターがすべて起きてしまう。敵をあらかた倒した後ならば問題ないワナだ。そうでない場合、Ｂボタンの高速移動を控えて慎重に進まないと思わぬ攻撃を受けるだろう。

自分　眠っているモンスターが起きる
敵　眠っているモンスターが起きる

モンスター召喚

危険な経験値稼ぎ？

このワナを踏むと、自分の周囲にモンスターが最大４体出現する。動けば次は敵の猛反撃が来ることを考えると、最初の一手目が勝負だ。強力な巻物があればいいが、ない場合はとにかく通路まで逃げて体勢を整えよう。

自分　周囲にモンスターが召喚される
敵　周囲にモンスターが召喚される

地　雷

捨て身の逆転劇を見せろ

踏むと残り体力の半分程度のダメージを受け、周囲のモンスターやアイテムは消滅する。強敵に追われていたら爆発に巻き込んで倒すというのも手だ。ただし残り体力が１の時に踏むと死んでしまう。気をつけよう。

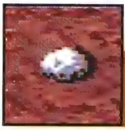
自分	ダメージを受け、周囲のものは消滅する
敵	死亡し、周囲のものは消滅する

大型地雷

強力なほうが安全なのか

踏むと残り体力が１になる大ダメージを受け、周囲のモンスターやアイテムは消滅する。地雷と同じ使い方ができるうえ、なぜか残り体力１の時に踏んでも死なない。素早い敵や飛び道具を持つ敵がいなければ敵なしだ。

自分	大ダメージを受け、周囲のものは消滅する
敵	死亡し、周囲のものは消滅する



転び石

壷コレクターはご用心

小さなでっぱりに足をとられ転び、アイテムをばらまいてしまう。もし壷を持っていた場合、運が悪ければ割れる可能性がある。それがトドの壷だったならば目もあてられない。アイテムを回収したらトド退治に走ろう。

自分	装備品（矢を除く）以外の所持品を落とす
敵	１ダメージを受ける

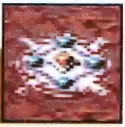
ワ　ナ

一寸先は破滅への入口

今いる階にワナが大量発生する。剣を振って慎重に床を確かめながら歩かないとひどい目に会うだろう。カラクロイドの肉を持っていたらわざと踏んでワナを増やしてもいい。自分でワナを作る手間が省けるというものだ。

自分	その階のワナが増える
敵	その階のワナが増える

バ　ネ



飛び先は運まかせ

強力なバネの力でダンジョンのどこかに飛ばされる。モンスターハウスの真ん中に飛ばされたりしない限りは大きな被害はない。強いモンスターに追われている時などは、自分で踏んで逃げるという手もある。

自分	その階のどこかに飛ばされる
敵	その階のどこかに飛ばされる

落とし穴

これぞ緊急脱出装置

床に穴が開き下のフロアに落ちる。登りならひとつ前、下りならひとつ先のフロアへ強制移動というわけだ。手に負えない敵から逃げるのに使える。例外はテーブルマウンテンの最下層で、落ちても元に戻ってきてしまう。

自分	下のフロアに落とされ、ダメージを受ける
敵	落下して消滅する

ランダムイベント

『シレン』の冒険では、道中に様々な出会いが待っている。ここでは旅先で出会う人物たちに焦点を当ててみよう。まだ会っていない人は、「こんな人もいるんだぁ」と指をくわえるべし。

関連ページ

マップ関連

P45・P50・P56・P60・P61

マップ編

カマヒゲ

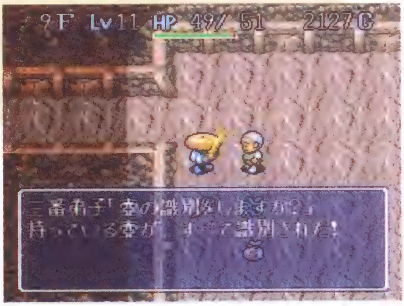
カマヒゲはオカマの腕輪鑑定師。目が見えなくなった彼にめぐすり草を投げつけると、お礼に熱烈なキス(！)がもらえ、シレンの持っている腕輪を鑑定してもらえるようになる。キスで気持ち悪くなり、ちからが１ポイント下がるのはご愛嬌。次回から彼に会えば、タダで全ての腕輪を鑑定してくれるようになるのだ。でもランダムで登場じゃ、イマイチ当てにならないが。

ちからが下がるのは最初だけなので、我慢するつもりでキス攻撃を受けてもいいが……う〜む。

ガイバラの3番弟子

壷作りに人生を賭けている、ガイバラの３番弟子。彼は師匠から特別に、「壷の識別方法を身につけるための修業をしてこい！」と放り出されていた。彼の悩みを解決するには、識別の巻物か壷を投げつけてやればＯＫ。これで３番弟子は、晴れて壷の識別方法を身につけてくれるのだ。このイベントが終わってから再び彼に会うと、持っている壷をすべて鑑定してくれるようになる。壷は頻繁に登場するアイテムだから、識別の巻物がかなり節約できるようになるぞ。

ちょっと乱暴だが、これで開眼せいっ！　てな気合いを込めて投げつけてやろう。



これ以後は、壷の鑑定をしてくれるようになる。巻物の損失を考えてもおつりがくるはずだ。

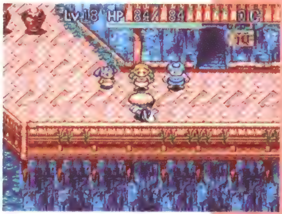
おはらいジジイ

なぜか神主をめざしているおじいさん。その歳でその目標は厳しかろうと思いつつ、おはらいの巻物を投げてやればにわか神主のできあがりだ。登場するＮＰＣのイベントでは、こんな感じでヒントを自分自身が言っている場合がほとんど。さらにこのおじいさんの場合なら、呪いを全て解除してくれるといった具合に、イベントクリア後はその道のエキスパートになってくれる。後々お世話になるだろうから親切にしておくといいだろう。ちょっと欲をいうなら、ノロージョの出てくる瀑布湿原あたりで登場してくれるとありがたいんだが……。

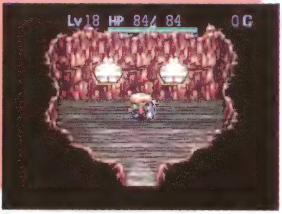
スララ

ダンジョン内で道に迷った女の子。実は奇岩谷の預かり場の娘である。奇岩谷まで連れていってくれとせがまれ、ＯＫすれば後ろをついてくる。遠い奇岩谷から１人でやってきたにもかかわらず、怖くて谷まで帰れないというのは、新手のナンパだろうか。などとくだらない想像はさておき、スララを連れている時に、一番注意したいのがＨＰ。とにかく死にやすい体質なので、ちょっとした戦闘の後には薬草や弟切草を投げてやる必要がある。ネブリ山から先は戦車系などの強力なモンスターが多いため、ＨＰはマメにチェックしておきたい。両親のもとに無事送り届ければ、休業中だった奇岩谷の預かり場が使えるようになる。

声をかけたが運の尽き。途中でおにぎりを要求しないだけマシだろうか。



スララを奇岩谷へ送り届けると、預かり場の夫婦が大喜びしてくれる。



これで奇岩谷の預かり場が使用可能に。でも置ける数は最大８つまでだ。

マップ編

モンスターに目つぶし攻撃された女の子

モンスターにやられ、目が見えなくなった女の子。カマヒゲと同様にめぐすり草を投げれば治してあげられる。おまけにカマヒゲと同じようにキスもしてくれるが、決定的に違うのは、ちからをアップしてくれることだ。下心がなくても、どんどん助けてあげよう。

めぐすり草でステータスがアップするなら文句ナシ。なかったら天を呪え。

飛　脚

町、ダンジョンに関わらず出没する飛脚。彼に話しかけると、好きなアイテムをひとつだけ、渓谷の宿場の倉庫、山頂の町か奇岩谷の預かり場のいずれかへ運んでくれる。特殊能力を持つ武器や防具など、貴重なアイテムを残したい時は利用しよう。送り先は渡す前に教えてくれるので、ちゃんと覚えておくように。

はらへりじじい

ダンジョン内をさまよう謎の空腹じじい。今にも倒れそうな雰囲気でおにぎりを欲しがり、あげればお礼にしあわせ草がもらえるが、ことわると餓死してしまうのだ。さらに次のフロアへ進むと、死んだはずのじいさんが復活し、おどるポリゴンと共に復讐に来る。ちなみにくさったおにぎりをあげれば、黙って往生するぞ。

わがままな女の子

とっさに聞かれても、どんなアイテムだったか思い出せないところがミソなのだ。

奇岩谷の右上の家にいる女の子。50回以上プレイしていると、シレンの持っているアイテムを欲しがることがある。あげると母親がお礼に困った時の巻物をくれる。出会える確率が低く滅多に見られないイベントなのだ。

町マップの見方

『シレン』の世界に存在する町は全部で5つ。ここではそのマップに書かれた記号の分類と、その内容について説明する。

イベント関係

！ と ？

マップ上の記号の中で、「！」と「？」は、特別な場所を示している。一度は訪ねておかないと、アイテムが手に入らなかったり、イベントが先に進まなくなったりするほどの重要ポイントも含まれるので、要チェックだ。また、マップの次のページからはその町の施設やイベントなどが紹介されているので、参考にしてほしい。

町の施設

マップ上の記号

- …酒場
- …宿屋
- …倉庫(渓谷の宿場のみ)
- …預かり場
- …番付屋(渓谷の宿場のみ)
- …道具屋
- …鍛冶屋
- …「ガイバラ窯元」一般展示場

町の中にはシレンの冒険を支えてくれる施設がいくつもある。そうした役立つ施設には、マップに左の省略記号を使って印をつけておいた。特定の町にしかなかったり、そこにしかない店もあるので注意しよう。

ダンジョン情報の見方

こばみ谷のダンジョンは、地形別に呼び名や特徴が変わる。そこで呼び名に、各地形の情報をまとめたのが、このダンジョン情報だ。

杉並の旧街道−1F・2F　まだまだ平和な並木道　シャッフルダンジョン**SD**

ダンジョン名

その地形の呼び名。

階　数

渓谷の宿場から何地形離れているかを表す。必ずしも階層構造にはなっていない。

モンスターグラフィック

モンスター名

マムル
1〜2F

出現場所

そのモンスターが、何階から何階の間に出現するかを表している。各モンスターの対策は、74ページ以降のモンスターリストを見てほしい。

ダンジョンの種類

SD シャッフルダンジョン
RD ランダムダンジョン
FD 固定マップ　その他

FDとはファイナルダンジョンの略。固定マップは、こばみ谷で登場する、町や村以外で変化しない地形のことをさす。固定マップの場合、その地形は通過点でしかない。

渓谷の宿場

酒：酒場「煙とオヤジ亭」

宿：宿屋「旅ガラス」

倉：倉庫

番：番付屋

1：フェイの問題

2：車屋のガラ

渓谷の宿場

まずは最初の町である渓谷の宿場を紹介しよう。ここはゲームの出発点だけあって、他では見られない施設もある。あせって出発する前に旅の情報を仕入れよう。まだまだ先は長いのだ。

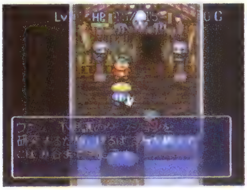
関連ページ
システム関連
P22
マップ関連
P70・P142・P153

全てが始まる大事な町

こばみ谷を訪れた風来人が最初に立ち寄る場所、それが渓谷の宿場だ。ここには太陽の大地を目指して旅をする風来人たちが、様々なところから集まっている。そのためいくつか建っている施設も、すべて風来人相手のものばかり。みなこの宿場で準備を整え次々と出発していく。また同時にここは操作法などの基本的な情報が聞ける場所でもある。前作を遊んでいないプレイヤーは、出発前に情報を仕入れてもけして遅くはない。次の拠点である竹林の村までは４地形しか離れていないが、旅のセオリーを知らない者にとっては十分厳しい道のりだ。目標ははるか彼方にある。まずは慎重に歩を進めよう。

操作法は前作とほぼ同じ。ひとつの行動が生死を分けるというのも相変わらずだ。もしもの時に失敗しないよう、再確認しておきたい。

自分の旅の成果は、ここにある番付表に張り出される。とりあえず最初は、この番付のトップになることを目標にしよう。

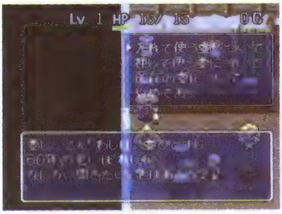


倉庫や番付屋など、他の町にはない施設も多い。うまく利用すれば、ゲームをスムーズに進ませることができる。

酒場「煙とオヤジ亭」

旅出つ前に立ち寄ろう

初めてこの酒場に入ると風来人の多さに目を見はるはず。みんな太陽の大地を目指して旅する者ばかりだ。そのおかげでここでは多くの情報を聞くことができる。またこの酒場の店主はとても親切な人物で、旅立つ前にあいさつに来た風来人には毎回大きなおにぎりを手渡してくれる。これはもちろんタダだ。出発してから竹林の村の店に行くまでに、おにぎりが見つからないこともある。途中で餓死しないためにも、出発前に必ずおにぎりをもらっていこう。



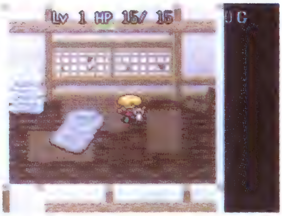
新要素の壷や肉についての情報も聞ける。実際に手に入れた時のためにも、早いうちから情報を集めておきたいものだ。

店主の娘は酒場のアイドル。彼女が教えてくれる情報は毎回変わる。おにぎりをもらうついでに聞いておくといい。

宿屋「旅ガラス」

風来人の常宿

2回目以降はこの宿屋から始まる。旅先で倒れた風来人はここに運びこまれるらしい。再度泊ることはできないが、どのみち金は持っていないはず。ここはあくまでスタート地点なのだ。



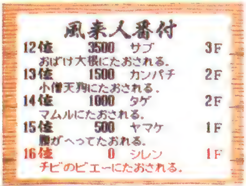
薄暗い室内。今までに何人の風来人がここにお世話になったのか。宿なしの風来人には似合いの場所かもしれない。

番付屋

力試しとアタマ試し

ここでは風来人たちの旅の成果を、番付表としてまとめている。店の表にある番付表には、風来人の名前、到達階数、集めたお宝（アイテムを金に換算したものと所持金の合計額）が張り出してある。旅の熟練度がわかるいいバロメーターだ。店の中には奇妙な姿をした地変学者フェイがいる。彼が作るダンジョンは一種のパズル。息抜きに挑戦するのもいい。

旅先で倒れた直後に大きく表示される番付表。これを見ると、何が原因で倒れたのかがわかる。結構なさけない死にざまもあるので楽しい。



フェイの問題は、アイテムの実戦的な使い方がわかる場所でもある。ここの詳しい内容は次のページにまとめているのでそちらを参照のほど。

倉　庫

満杯状態は禁物

この中に置いたアイテムは、プレイヤーが動さない限りいつまでも保管しておける。ここ以外の場所に置くと次に来た時には消えてしまうのだ。これは他の町にある預かり場でも同じ。しかしここの倉庫には、預かり場とは違う特別な役割がある。それは倉庫の壷に入れたアイテムはすべてここに集まるということだ。したがって常に空きスペースを作っておかないと、倉庫の壷が役に立たない。保管しているアイテムが増えてきたら、整理して次回に備えよう。

アイテム保管所のなかでは最も広い。しかし倉庫の壷や飛脚を利用していると、気がつかないうちにアイテムで床が埋めつくされてしまう。

車屋のガラ

アイテム運びに使おう

車屋はゲームのスタート直後にはない。奇岩谷にたどり着いて始めて登場する。さらに地下水脈の村まで足を伸ばせば、竹林の村か山頂の町のいずれかに運んでくれるようになる。

例えば竹林の村のイベントを進ませたいなら、何度も村まで歩くより一度奇岩谷へ行き、その後車屋を使ったほうが早い。

フェイの問題

フェイの問題は本編とは完全に独立したサブゲームのようなもの。しかし利用のしかたによっては本ゲームを攻略する足がかりにもなる。無視して遊ぶのはもったいない。

関連ページ

システム関連　P30･P70･P142･P153
モンスター関連　P72
アイテム関連　P106

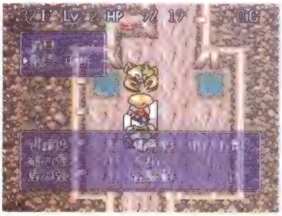
一石三鳥の面白さ

渓谷の宿場にある番付屋の奥深く、その奇妙なダンジョンはある。ここには地変学者フェイが作る数十種類のダンジョンパズルが用意されているのだ。そこはパズルを楽しむというよりもむしろ、アイテムや敵、ワナの性質などを深く理解するための場であるといってもいい。それでは攻略に役立つふたつの利点を挙げてみよう。

前半の問題はパズルというより戦闘テクを覚えるためにある。代わりに後半の問題はやりごたえ十分。頭を抱える難しさだ。

利点1　戦闘のレクチャー

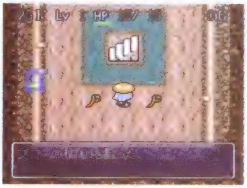
戦いのテクニックを聞いても、実際にやってみないとわからないことは多い。ここはそういった数々のテクの実践場でもある。問題に失敗しても解けるまで再チャレンジできるので安心。見事に全問正解できた時、いつのまにか戦いのセオリーが身についていることだろう。学べる4つの事柄は次ページ以降で詳しく紹介する。



敵の性質、ワナの逆利用、アイテムの使い方などから気がつきにくい操作法まで網羅している。初心者は必ず挑戦すべし。

利点2　アイテム入手

問題をクリアするとフェイからアイテムをひとつもらえる。この時に運がよければ、とても強力なアイテムが手に入ることもあるのだ。こばみ谷の旅では、運が悪いとかなり先の地形まで武器や盾が出ないこともある。フェイの問題はこの不運をある程度補ってくれるというわけだ。また問題を解いた直後に中断し渓谷の宿場から再開すれば、すぐ次の問題に挑戦できる。これを繰り返してアイテムを揃え、旅立つのも立派な戦略だ。ただし問題に挑戦しようとしてダンジョンに入ると、所持品はなくなるので必ず倉庫に預けること。それさえ忘れなければ、最初からリッチな気分で旅が始められる。



フェイの問題で拾ったアイテムは持ち帰ることはできない。代わりに地上ではごほうびがまっている。それが薬草だったりするとガッカリだ。

店では手に入りにくいアイテムがもらえることもある。うまく利用すれば、旅の前半戦で運に悩まされずに進める。

●操作方法のポイント 1 もしもの時に約立つテク

基本中の基本でありながら、意外に見過ごされているのがシレンの操作法だ。特に初心者は、斜め移動の重要さを知らずにプレイしていることも多いだろう。周りを敵に囲まれてしまった場合など、極限状態ではひとつのアクションが運命を決めることもある。このような時の的確な操作法は、何度も修羅場をくぐらなくては身につかないものだ。旅の途中で練習しようとしても、失敗した時のリスクが大きくなかなか実行には移せないはず。その点フェイの問題ならば、何回ミスしても再チャレンジできる。ここで状況に応じた様々な操作法を覚えて、本番の旅に活かせるようにしよう。

問題10

この問題では、飛び道具を使ってくるキャラのあしらい方がポイント。斜め移動をうまく使い、飛んでくる矢を避けよう。

問題12

自分の足元に何があるかで、ウィンドウ表示も変わってくる。うまく使えば、少ない動作でワナを作動させることができる。

問題27

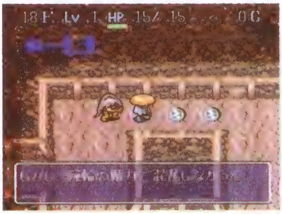
攻撃力が高くても、足が遅いモンスターはあしらいやすい。この問題で、オヤジ戦車をケムにまく操作法を覚えよう。

●ワナの性質と有効利用 2 ピンチをチャンスに変えろ

ワナと聞いただけで初心者は一歩引いてしまうもの。特に今回のワナは凶悪な効果を持つものが多いため、手慣れたプレイヤーでも関わりたくないと思うのは当然だ。しかしそうはいっても逃げてばかりいては消極的で進歩はない。ワナの中にはうまく利用することによって、絶体絶命の危機から脱出したり、強いモンスターを倒してしまえるものもあるのだ。フェイの問題の中には、そういった逆利用できるワナを扱った問題がたくさん用意されている。例えば丸太のワナひとつにしても、わざと引っかかってモンスターに体当たりしたり、普段通れない溝を飛び越えたりと応用次第で様々に利用できる。こうした実戦ですぐに役立つテクを覚えるのに、このダンジョンは最適だ。カラクロイドの肉（食べるとモンスターがワナに引っかかるようになる）などの特殊なアイテムを使わなくても、ワナの利用法はいくらでもあるぞ。

問題8

バネのワナは強敵から逃げる時に使える。また普通に歩いていたのでは入れない閉鎖空間の中にも入り込めるのだ。



問題18

混乱よけの腕輪があれば、回転盤のワナを回避できる。アイテムとワナの関係をあらかじめ知っておくと後々便利だ。

マップ編

●モンスターの性質 3 初対面の相手でも安心

こばみ谷を旅する途中で、一番の障害になるのはモンスターたちだろう。特に初めて目にするモンスターの対処法には、そのつど迷わされるはずだ。しかも単純に体力や攻撃力が高いだけならともかく、特殊な力を持っているととてもやっかい。外見だけではわかるはずもなく、理解した時は取り返しのつかない被害を受けていた、というのではあまりに悲しすぎる。そこでここでもフェイの問題が役に立つわけだ。問題の中にはプレイヤーの行く手を妨害するために、こばみ谷の後半で登場する敵が出てくることもある。あらかじめ特殊能力を知っていたら、実際に登場してもあわてずにすむだろう。また肉にすると便利に使えるモンスターに目をつけておけば、さらにお得。せっかくの機会なのだから、得られる情報はすべて手に入れよう。

パコレプキンは壁や溝を無視して近寄ってくるやっかいな相手。その特殊能力を、ブフーの杖の力で身をもって体験できる。

問題25

問題28

傷ついたモンスターを回復させてしまういやしウサギ。その性質ばかりでなく、モンスターを倒す順番も覚えられるのだ。

●アイテムの上手な使い方 4 意外な利用法を覚えよう

アイテムに関する問題はフェイの問題で多いもののひとつだ。こばみ谷の道中で手に入るアイテムの種類は、その時の運に左右される。そのため滅多にお目にかかれないアイテムが登場した時、うまい使い方を知らずムダにしてしまう危険性もあるのだ。これではあまりにもったいない。そこでフェイの問題に挑戦し、使い方を知っておくことが必要になるだろう。

他にもよく登場するアイテムの意外な使い方がわかることもある。さらに複数のアイテムを使ったコンビネーションテクニックも教えてくれるのだ。こうした情報を身につけたら、次は自分なりに応用してみるとさらに楽しいぞ。

ジェノサイドの巻物のような珍しいアイテムは、普段はなかなか使えない。だがここならいくらでも使い放題だ。

問題19

問題22

手に入りやすいアイテムでも、うまく使えばピンチを抜け出せる。2種類の杖のコンビネーションをここで学ぼう。

問題23

使いにくいといわれる一時しのぎの杖を、上手に扱うとこの問題は解ける。アイテムの意外な一面を知ることができるのだ。

杉並の旧街道—1F・2F　まだまだ平和な並木道　シャッフルダンジョンSD

渓谷の宿場を出るとまずは杉並の旧街道を進んでいくことになる。ここはその名の通り美しい杉の並木が続くシャッフルダンジョンだ。登場するのは最弱ランクのモンスターばかりで、戦闘の練習にはちょうどいい。ただし自分も弱いということを忘れないこと。体力の低い最初のうちは、単純なワナをひとつ踏んでも致命傷になってしまう。ダメージを受けてしまったら、必ず回復してから先に進むように心がけよう。

このあたりは平和なせいか旅人と出会うことが多い。話をして情報を聞いておくと後々役に立つだろう。さらにお竜、座頭ケチ、ナオキともここで会えることがある。彼らを見つけたら話をしてイベントを進めることを忘れずに。

マムル
1〜2F

1〜4F
小僧天狗

豆山賊
1〜4F

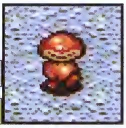
ひらけた場所にはモンスターもいっぱい。こちらのレベルが低いうちは、弱い相手でもけしてなめてかからないこと。

並木の道は見通しがよく、戦いやすい場所だ。モンスターたちをここまで誘導してくれれば、囲まれることもなく戦える。

山間渓流—3F・4F　飛び道具に注意しよう　シャッフルダンジョンSD

杉並木を抜けると、川の流れる音のみが響く静かな渓流沿いの道に出る。とてものどかな場所で、シャッフルダンジョンの美しさがよくわかるはずだ。しかしここで気を抜くと、いきなり跳ね上がった難易度に驚くことになるだろう。

原因はモンスターの特殊攻撃と一風変わった地形にある。まずモンスターだが、こちらは飛び道具を使うやつが初登場する。木の矢を撃つボウヤーと、毒草を投げるおばけ大根の2体だ。しかも渓流の上を飛び道具がすり抜けてしまうため、なおさらやっかいな強さになっている。こちらに対抗手段がなければ、避けながら相手が近づいてくるのを待とう。ここは飛び道具を使う敵の対処法をマスターする場でもあるのだ。


3〜6F
妖怪にぎり変化

おばけ大根
3〜4F

3〜4F
ボウヤー

橋の上を歩いていると、飛び道具の絶好の的になってしまう。渡る前にまわりのモンスターを倒しておくことを忘れずに。

3〜6F
ハブーン

ガマラ
3〜6F

?
店
刀
1

竹林の村

酒：酒場「酔いどれ亭」

刀：鍛冶屋「不動」

店：雑貨「青竹屋」

1：ノラネコ抜き足便

2：辻占い

?：ブフーの石碑

竹林の村

宿場を出て、竹林の村にたどり着くと誰もがほっと一息つくはず。しかしつらい旅はこれからが本番。この先で命を落とさないためにも、ここの施設で旅の準備をしっかり整えたい。

関連ページ
システム関連
P16・P20・P22
マップ関連
P68・P127

マップ編

多くの出会いが待つ村

その名の通り周囲を竹林に囲まれた竹林の村は、渓谷の宿場から4地形離れた場所にある静かな村だ。ここには初登場の雑貨屋や刀鍛冶屋など、旅を進めるうえで役立つ施設がそろっている。ここまでで戦力に不安を感じていたり、毒などの思わぬダメージを受けていたら、必ず立ち寄ってこの後の旅にそなえよう。またここはペケジ、お竜、座頭ケチたちと出会える場所でもある。この村で彼らと会ってイベントを進めないと、仲間になって戦闘に参加してくれないのだ。ことにペケジはこの村でのイベントだけで、確実に仲間になってくれる。他の2人と会うにはある程度運がからむことを考えると、必ず出会えるペケジの存在は貴重だ。宿場の車屋を使ってでも、ペケジは早めに仲間にしたい。

ここに着いたらとりあえず一安心。旅の準備を整えたら、忘れずに人々の話も聞くこと。まだまだ先は長いのだから。

店に入るといきなりペケジと出会う。彼は仲間の中でもめずらしい成長型のキャラだ。早めに仲間にして成長を促したい。

隠れた名所も見所

ブフーの石碑に続く曲り角には辻占いが立っている。タダなので占ってもらうのもいい。信じるかどうかは勝手だが。

旅人が気づきにくい場所に石碑はある。地元の者にはなじみの場所らしく、よく鍛冶屋の娘がお参りに来ているようだ。

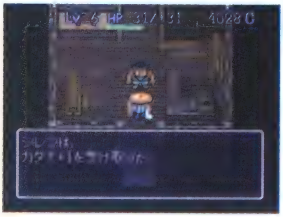
店や鍛冶屋以外にも、竹林の村には立ち寄りたい場所がたくさんある。酒場や民家などでは、次の山頂の町に着くために通り抜けなくてはならない地形、天馬峠と山頂の森林に登場するモンスターの話が聞けるのだ。またアイテム関連の情報も多く、聞き逃すのはもったいない。自分なりに整理して今後の旅に備えよう。さらにこの村には、ちょっと変わった名所がある。食の神ブフーを奉った巨大な石碑がそれだ。これは普段は立ち寄る必要のない場所、村の北部（マップ上方）にある。話のタネに見にいってみるのもいいだろう。しかしブフーといえば杖の力などでお世話になっている神様。この旅とまったく無関係とは思えないのだが……。

酒場「酔いどれ亭」

酒は心の清涼剤だ

ここの酒場にも旅をする風来人の姿がある。休憩がてら彼らから情報を仕入れておくといいだろう。この先の天馬峠や山頂の町に関する話をいろいろと聞くことができるはずだ。

ペケジから相談を受けるのもこの酒場の中だ。人の集まる場所では、いつの世でもドラマが欠かせないものらしい。



この辺りで1000ギタンというのは結構な大金。あわてて鍛えなくても山頂の町にも鍛冶屋はある。そちらで鍛えよう。

鍛冶屋「不動」

今後のための投資を

安全な道中のために、ここで武器を鍛えておくのもいい。しかし序盤だとまだ所持金も少ないはずだ。金はなるべく雑貨屋で使い、買い物をした残りで鍛えるのが賢いやり方だろう。

雑貨「青竹屋」

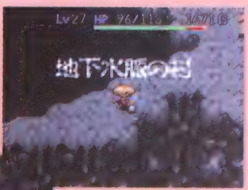
やりくり上手は旅上手

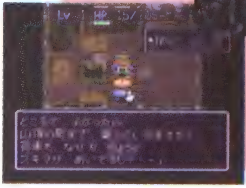
初登場の店だけあって、置いている品物も大したものはない。先のことを考えて、ムダづかいはなるべく控えること。余った武器防具を売り払い、おにぎりなどの食糧や、弟切草など回復アイテムを中心に買い揃えていくといいだろう。また山間渓流でおばけ大根からどく草を投げつけられていたら、ここでどく消し草を買うといい。ただし売っていない時も多いのだが。

ここまでの旅で不運にも武器や盾が見つからなかったら、ここで買っていくこと。たとえこん棒と皮甲の盾だけだとしても、素手よりはマシだ。

最初ペケジはここに勤めている。何をしてもドジばかりとおかみさんは言うが、心の底では心配しているらしい。何か手助けできないだろうか？

ここを開店させたければ、とにかく地下水脈の村までたどり着くことだ。口で言うのは簡単だが実際には難しい。あせる必要もないので慎重にいこう。





ここまでの旅で貴重なアイテムを手に入れて、道中が不安ならば潔く車屋を利用しよう。天馬峠や山頂の森林はなめてかかれるほど楽な道ではない。

車屋「ノラネコ抜き足便」

自分の力と相談しよう

渓谷の宿場同様、ここの車屋も最初から開店しているわけではない。地下水脈の村まで足をのばせば、ようやく山頂の町までのルートがつながるのだ。しかしここでもレベルは据え置きのままで移動することになる。何か理由がない限りは、早く先に進むよりも山頂の町にアイテムを運ぶという目的で使うのが正しい。

天馬峠―5F・6F　長い橋には危険がいっぱい

シャッフルダンジョン SD

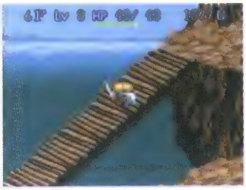
竹林の村から次の山頂の町にいたるルートの間には、けわしい天馬峠が待ち構えている。このシャッフルダンジョンの通路部分である橋や峠道は、今までとは違い斜め移動させられる場所がほとんどだ。斜めの位置関係に慣れていないと、モンスターとの距離感が狂いがちになる。不意の攻撃を受けないように注意しよう。

この峠からも新しい敵が次々に登場してくるが、特に注意したいのが鬼面武者だ。こいつは倒すとぼうれい武者となり、別のモンスターに乗り移って相手のレベルを上げてしまう。このレベルアップしたモンスターに襲われると、大ダメージは確実だ。ぼうれい武者は極力倒し、できない場合はさっさと先に逃げてしまおう。

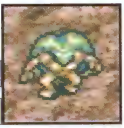
妖怪にぎり変化　3～6F

ガマラ　3～6F

ごつごつした岩場が続く峠。広い場所には雑草が落ちていることも。畠荒しがアイテムを変えてしまった結果がこれだ。



見晴しのよい橋。しかし時には異常に長いものもある。このような場所ではさみうちされたら、逃げ場はどこにもない。


ハブーン　3～6F

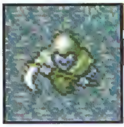
畠荒し　5～6F

山頂の森林―7F　町の手前に陣取る難所

シャッフルダンジョン SD

無事に峠を抜けて山頂に出れば町まではもう一息。しかしその前には樹木が生い茂る森林が待っているのだ。杉並の旧街道よりも明るいのはいいが、実際の地形はかなり入り組んでいて移動しにくい。しかもここで初登場する死の使いは、こちらの2倍の移動力を持っているやっかいな相手。逃げようとしても、移動後に1発攻撃してくるのだ。このため倒さなければ先には進めない。しかし楽に倒せるほど体力が低いわけでもない。結局こいつがいるおかげで、このシャッフルダンジョンの難易度はぐっと高くなっている。さらに鬼面武者がいることを考えれば、長居することの危険さがわかるはず。出口を見つけたら先に進むほうが安全、確実だ。

鬼面武者　5～7F


死の使い　7～9F

余裕があればこの辺りで食糧を補給していきたい。眠っているぴーたんはいいカモだが無理が禁物なのは言うまでもない。

狭く見える道にも多少凹凸がある。ガイコツまどうの魔法攻撃を避けるにはもってこいだ。接近戦になればこっちのもの。

ガイコツまどう　7～9F

ぴーたん　5～14F

なぜ武器を強化するのか

確実に最終フロアへ行くために

合成の壷は武器と盾、そして杖を合成する不思議な壷。この壷をいかに利用するかで、クリアまでの難しさが確実に変化するくらい重要なアイテムだ。修正値が高かったり特殊能力を持った武器や盾を入手したら、迷わず合成の壷に入れて能力を育てよう。育てた武器を使えば、強い敵とも互角に渡り合えるようになるのだ。

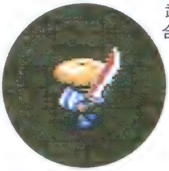
修正値を上げる 其の1

壷の最初の能力がコレ。最初に入れた武器や盾の修正値に、後から入れた物の修正値が加えられ、最終的には＋99まで修正値を上げることができる。杖の場合は、最初に入れた杖に、後から入れた杖の使用回数が加算される。

武器は鍛えるだけ攻撃力が増す。旅の途中で拾った修正値つきのアイテムは、倉庫の壷などで下の預り所へ送ろう。

特殊能力をまとめる 其の2

武器と盾の場合に限られるが、壷の２番目の能力に「特殊能力を受け継ぐ」というものがある。つまりトドの盾と地雷ナバリの盾を合成すると、アイテムを盗まれず、地雷のダメージを減らす盾に変わるというわけ。



武器の場合、妖刀かまいたちなどを合成すると戦闘力が一気に上がる。

盾は修正値をメインに合成すること。まずはダメージの軽減が急務だ。

本命アイテムは保管するべし!!

武器や盾を合成しても、半端に育てた物はダメージを軽減できないから実用に耐えない。さらにダンジョン内では、モンスター以外の要因で死ぬ場合も多いので、少し鍛えただけでダンジョンに持って行き、死んでなくしてしまうのは効率が悪すぎる。そこで、これだと思った武器は渓谷の宿場の倉庫へ保管し、納得のゆくまで育て上げることをおすすめする。旅で手に入れた武器や防具は、飛脚か倉庫の壷で送り返し、合成作業を倉庫でおこなうのだ。納得するまでは、旅をアイテム探しと割り切ろう。

預り所へ武器や盾を集め､壷を使って合成したら再び保管。この作業を繰り返し､安心して命を預けられるまで育てよう。

山頂の町

宿：宿屋「とまり木」

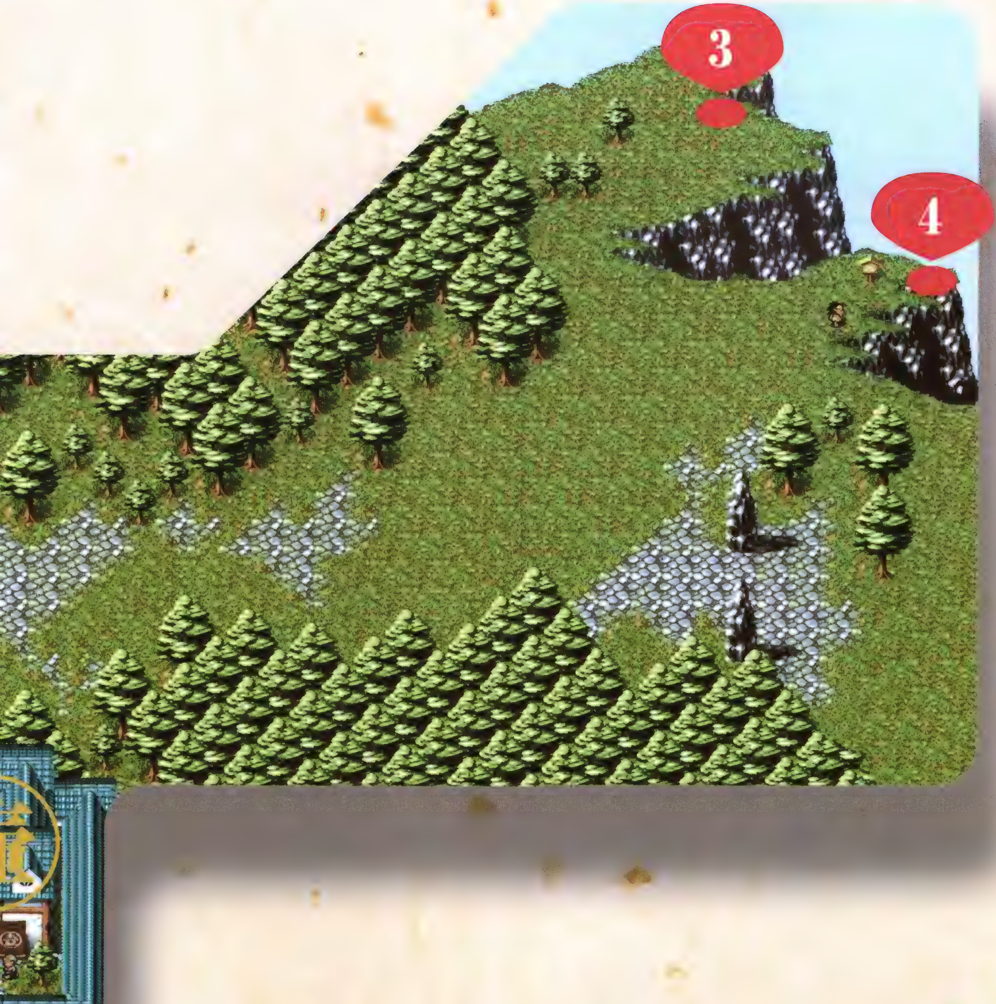
預：預かり場

刀：鍛冶屋「鬼に金棒」

蔵：ガイバラ窯元一般展示場

1：料亭「峠屋」

2：ガイバラ窯元



3 ：料理屋「がけっぷち」

4 ：テーブルマウンテン展望台

山頂の町

山頂の町は前半戦の最終地点。いわば練習ステージの終わりのようなものだ。ここから先がいよいよ旅の本番。順調に進んでいくためにも、この町のイベントを終わらせておこう。

関連ページ
システム関連
P16・P20・P22
マップ関連
P69・P137

マップ編

2大イベントが待っている

竹林の村が仲間集めのポイントとすると、ここ山頂の町は重要アイテムのポイントになる場所だ。この町で起こるふたつのイベントでは、どちらでも非常に貴重なアイテムが手に入る。これらなくして太陽の大地にたどり着くのは難しい。たとえ手間でもイベントだけは忘れずに進めること。それがクリアへの一番の近道だ。

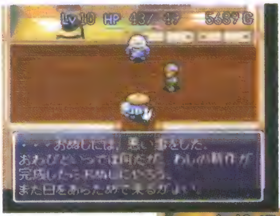
人々から聞ける情報もイベント関連のものが多い。この町ではそれほどにイベントが重要な意味を持っているのだ。

「ガイバラ窯元」一般展示場

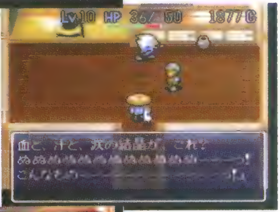
わがままオヤジに付き合うべし!

陶芸家ガイバラは山頂の町に工房を構えていて、同時に展示場で壷の即売もやっている。しかし初めて訪れた時は売り物がなくて休業状態だ。理由は焼いた壷が気にいらず、ガイバラが全部たたき割ってしまうため。ここではガイバラが新作を焼き上げるまで付き合ってやろう。最初に手持ちの壷をひとつ犠牲にし、3回目に壷を工房へ持っていけばイベントは進む。壊れた壷の代わりに合成の壷をもらったら、以後は展示場で壷が売られるようになるのだ。

合成の壷を使ってしまったら、この即売所で補充。しかしいつでも売っているわけではない。足しげく通ってみること。



他人の壷を割るガイバラ。貴重な壷は預かり場に置いておこう。ちなみにトドの壷ではイベントが進まない。



2回、3回と訪れても相変わらずのガイバラ。まだ納得がいかないらしい。弟子とはいえ、付き合うサルヤマも大変。

4回目はうっぷんばらしの壷が大爆発! ガイバラも腰を抜かす。それにしてもすさまじいこの威力、ひとつ欲しいものだ。

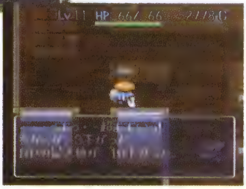
5回目でようやく最新作の合成の壷がもらえた。これで武器や盾をパワーアップしていけば、つらい戦闘も乗り切れる。

料亭「峠屋」・料理屋「がけっぷち」

たまには人助けもね

２軒の料理屋を舞台にしたここでのイベントには、さすらいの料理人ナオキがからんでくる。そのため多少の運と奉仕の心がないと、イベントが進んでくれないのが難点だ。しかし見返りもまた大きい。無事イベントに決着をつけると、敵を肉に変えるブフーの杖が手に入るのだ。

まず最初にナオキと会っておくこと。杉並の旧街道でマムルの肉を求め歩いているはずだ。預かったブフーの杖はネコババしないこと!

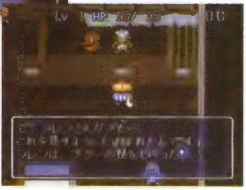


やがて山頂の町に「がけっぷち」ができる。ここの破壊的にまずい料理を食べないと、イベントが進まない。今はひたすらガマンだ。

すると山頂の町に向かうナオキと出会えるはずだ。彼は料理人なので戦闘は苦手らしい。ここはボディーガード役に徹しよう。

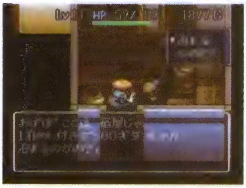
ナオキが「がけっぷち」に示したギャラは１万ギタン。これを店に代わって払ってやれば、ほぼイベントは成功したも同然だ。

ナオキのおいしい料理が評判になり、店は大繁盛。「峠屋」のほうはつぶれてしまう。後は報酬を少しずつ払っていけばいい。



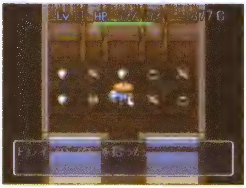
支払いが完了すると、ナオキはふらりといなくなってしまう。その後ナオキが残していったアイテム、ブフーの杖がもらえるのだ。

宿屋「とまり木」



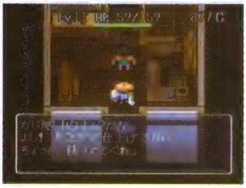
１泊500ギタン。体力と満腹度が十分ならあえて泊まる必要はない。ただし仲間がいるなら彼らのために泊まってやろう。

預かり場



合成の壷が手に入る関係で、ここの預かり場は満杯になりやすい。常にアイテムの整理をしてゆとりを作っておくこと。

鍛冶屋「鬼に金棒」



壷を買ってもなお金が残っているなら、武器を鍛えてもいいだろう。この辺りまで来ればさほど金には苦労しないはずだ。

テーブルマウンテン展望台

ここからテーブルマウンテンの外観が望める。あまりに高すぎるため、地上に届く前に霧と化してしまう滝の眺めは圧巻。

ネブリ山廃抗～山霊の洞窟

山頂の町を出ると、いよいよ目の前にランダムダンジョンが登場する。ここからテーブルマウンテン直前の瀑布湿原までは、ずっとランダムダンジョンが続くのだ。

関連ページ
モンスター関連
P72

ネブリ山廃坑－8・9F

ランダムダンジョン RD

いきなり始まるランダムダンジョンとはいえ、広さやセオリーは通常のものと変わりない。頭を少しだけ切り換えよう。

二面地蔵の谷－10F

固定マップ

ダンジョンの休息地点ともいえる、谷にかかった橋だ。モンスターも出ないのでただ渡るだけ。両崖にはお地蔵様が。

モンスターも手ごわくなる

このダンジョンのあたりから、1ターンで2回行動できる死の使いや、壁抜けができるパコレプキンなど、個性的な能力を持ったモンスターが登場してくる。今までシャッフルダンジョンで身につけた戦い方から、さらに1ランク上の戦法が必要とされるのだ。敵の動きを1歩1歩観察し、無駄な行動を避けるようにしなければ、ここから先は生き残れない。

ここから登場するコドモ戦車は、敵に矢が当たるとレベルが上がってしまうので注意しよう。

ぴーたん 5～14F

やみふくろう 8～14・23～25F

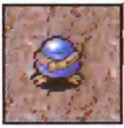
デブータ 8～11F

コドモ戦車 8～11F

がいこつまどう 7～9F

死の使い 7～9F

ぬすっトド 8～14F



ガマグッチ 8～14F

断崖の岩屋—10・11F

ここまできて、ようやくランダムダンジョンが顔を見せる。たまに埋ぞう金が埋っている部屋もあるので、宝探しをしてみるのも面白い。

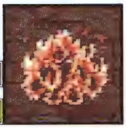
山霊の洞窟—12〜14F

まだまだ続くランダムダンジョン。このあたりも敵はそんなに増えない。ダンジョンの基本的な戦い方を守っていればだが。

8〜14F
兵隊アリ

ノロージョ
10〜14F

パコレプキン
10〜14F


10〜14F
火炎入道

キグニ族
10〜14F

10〜14F
オヤジ戦車

やみふくろう
8〜14·23〜25F

10〜29F
いやしウサギ

埋ぞう金を探してみよう!

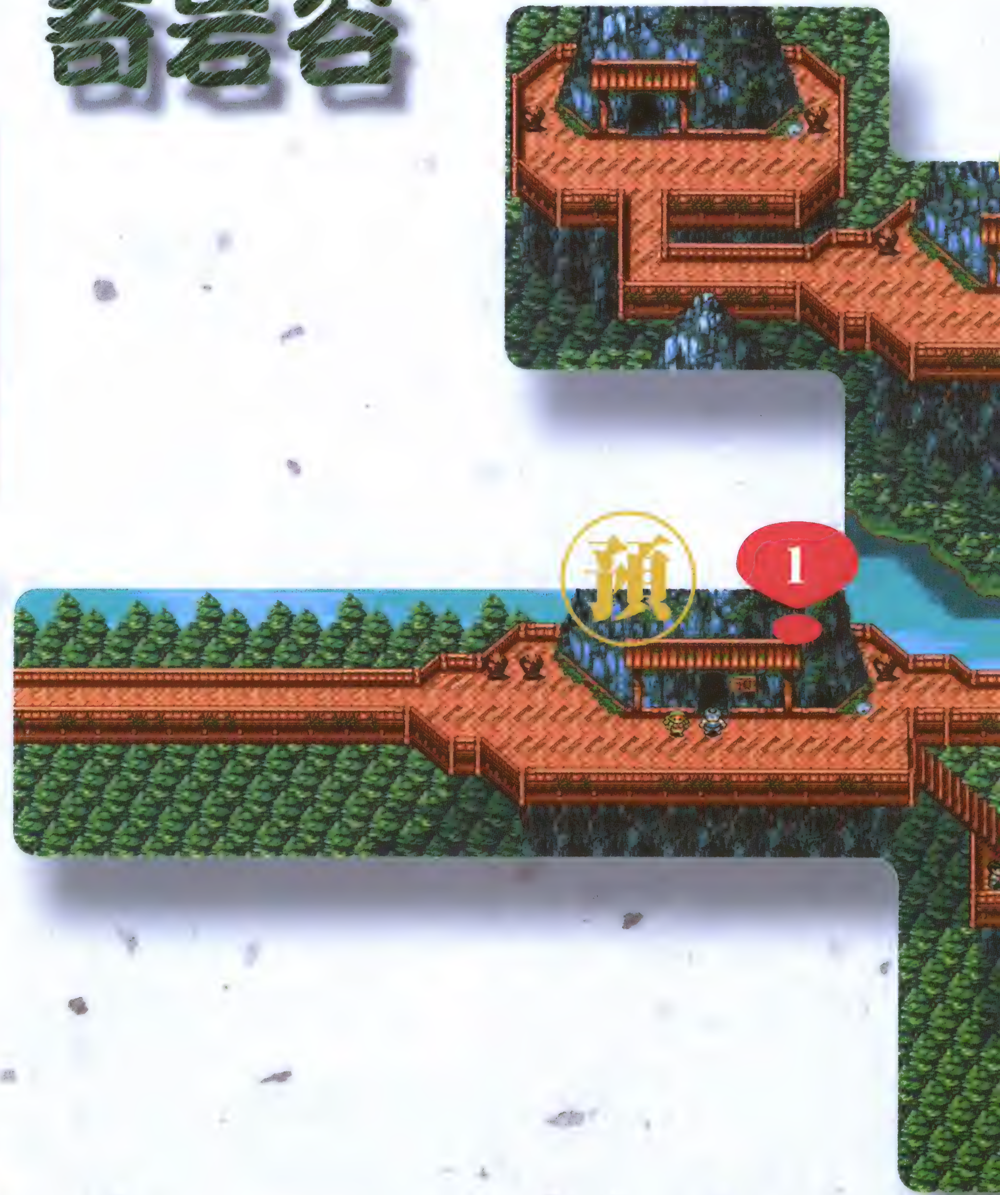
このあたりから先の洞窟には、むかしの盗賊たちが隠した財宝が眠っているとかいないとか。たいていの場合は孤立した部屋にあるため、ツルハシかパコレプキンの肉がないと財宝を手に入れることは難しい。

ちょっと時間がかかるけど、兵隊アリの掘る通路が財宝の部屋にぶつかるまで、気長に待つという方法もある。部屋の場所はあかりの巻物で確認してみよう。

やはり、マップを見ながらツルハシで壁を掘るのが一番確実。パコレプキンの肉を食べた場合、さらに安心して宝を取れる。

何も役立つアイテムを持っていない場合はアリの働きに期待するのもいいが、待ちすぎて突風に吹かれないように注意。

奇岩谷



宿：宿屋「岩影」

預：預かり場

1：スララの家

2：わがままな女の子

奇岩谷

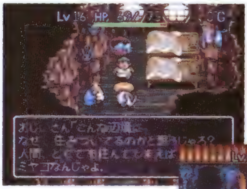
つらい旅をしてきた風来人のオアシス。イベントは少ないが、旅するうえでの重要さは他の町と同じだ。施設をできる限り利用しよう。またここに着くと渓谷の宿場に車屋ができるぞ。

関連ページ

システム関連
P22・P34

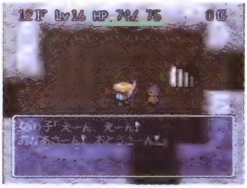
後半戦への玄関口だ

奇岩谷は山の岩肌にすがりつくように建てられた家々から成り立っている小さな村だ。ここを出発した後は霧に包まれた瀑布湿原を経て、巨大なテーブルマウンテンにたどり着くことになる。その頂上にあるのは多くの風来人が目指している太陽の大地。この村はまさに人里離れた秘境への入口なのだ。ここから先で出てくる強力なモンスターに勝つためには、しっかりとした準備が絶対に必要。宿屋と預かり場を利用して、納得いくまで旅の準備を整えよう。



岩肌という厳しい環境にも関わらず、この地を離れたがらない人々がいる。住めば都とはよく言ったものだ。

住民は少なく、得られる情報はさらに少ない。限られた助言をいかに使っていくかが、この先では重要になる。



スララはＨＰが低く、とても死にやすい。オヤジ戦車の砲撃などには十分注意すること。薬草も用意しよう。

感動の親子の対面。イベント前でも場所がえの杖などを使えば中に入れるが、置いたアイテムは消えてしまう。

預かり場

感動の再会をあなたの手で

最初に奇岩谷を訪れた時点では、預かり場は機能していない。管理人夫婦の娘スララがいなくなり、気落ちした夫婦が仕事を休んでいるからだ。旅の途中で迷子のスララと出会い、谷まで連れてこれれば預かり場は使えるようになるぞ。ここが使えないうちは、拠点としての奇岩谷の価値は０に等しい。スララを連れてくるのは難しいが苦労した分の見返りは保証しよう。

宿屋「岩影」

ここから先は厳しいぞ

落とし穴や敵の攻撃などで仲間とはぐれることもなくたどり着いたなら、彼らのためにもここで英気を養っていこう。一人旅でもＨＰの減り次第では泊まることをおすすめする。

この先はイヤな特殊能力を持つ敵が多い。ＨＰだけでも満タンにしておこう。他でお金を使うこともないしね。

瀑布湿原―15F～16F　薄暗い湿原に強敵が待つ

シャッフルダンジョンSD

久々のシャッフルダンジョンだが難易度はケタ違いに上がっている。それは登場する敵のせいなのだ。ここのモンスターはこちらの戦力を下げる特殊能力を持つものが多い。出口を見つけたら粘らずに先に進むほうが絶対に安全だ。

レベル下げ、力吸い取り、装備品を錆びさせるなどいやらしい特殊能力のオンパレード。受けすぎると先に進んでも結局やられる。

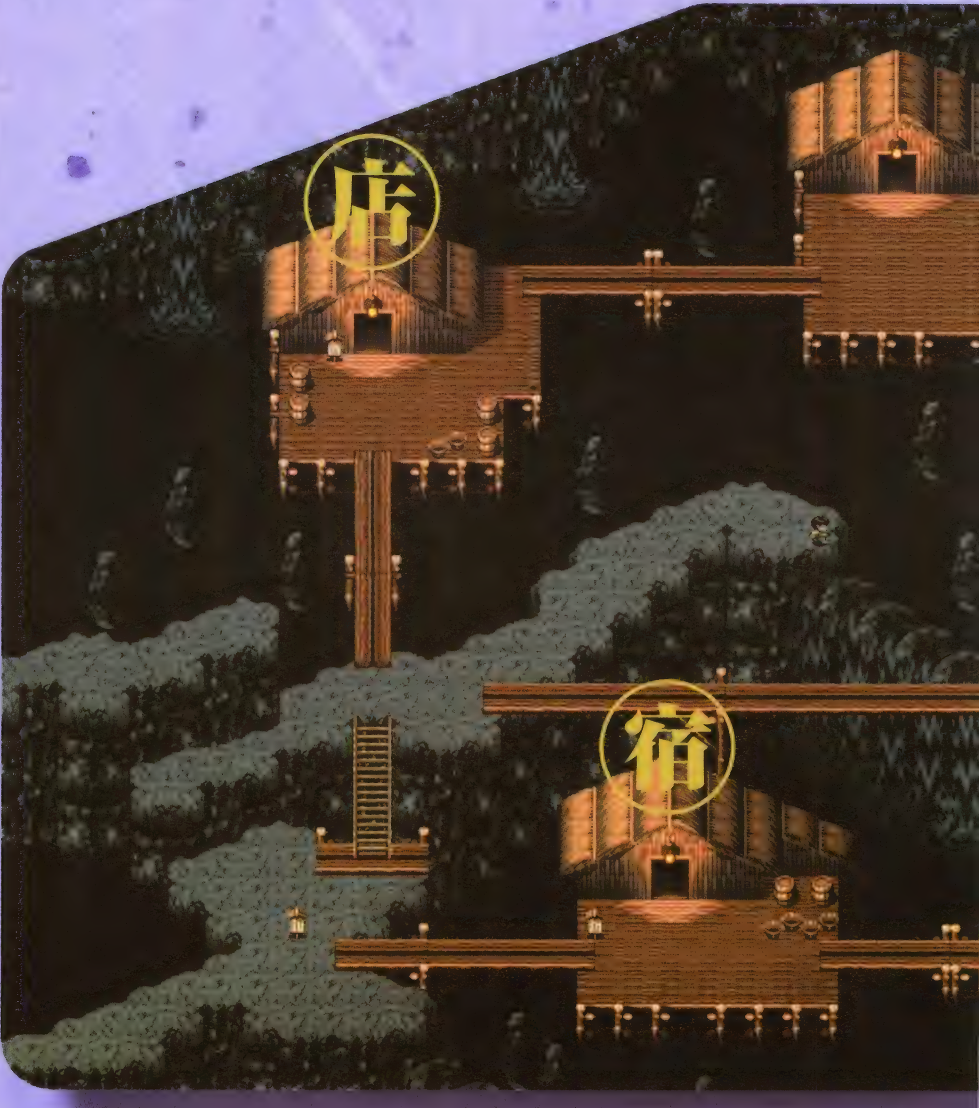
ランダムダンジョンRD

テーブルマウンテン―17～21F・22～25F　心臓破りの大迷路

ここからは太陽の大地目指してひたすら登っていく。登場するモンスターたちは強敵ばかりで、半端な装備やレベルではたちうちできない。また川で部屋が分断され、素直に進ませてくれないこともある。アイテムやワナを効果的に利用していこう。途中地下水脈の村に出るが、そこから先はもう休憩は望めない。持っている金を使いはたしてでも装備を整えていくことだ。

敵も強いがもらえる経験値も多い。あせらずレベルを上げていこう。敵が強いと感じたら、落とし穴のワナで手前の階に戻る手もある。

地下水脈の村



宿：宿屋「白滝」

店：店「清流」

：祈祷師「ヤブメ」

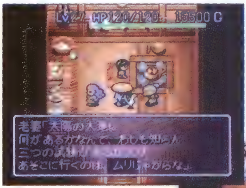
地下水脈の村

いよいよ最後の村だ。施設は少ないが、情報や店の品物は粒ぞろいで満足がいくはず。厳しい迷宮を乗り切るための準備はおこたりなく。ちなみにここに着くと竹林の村に車屋ができる。

関連ページ
システム関連
P22

迷宮にはさまれた隠れ里

この村はテーブルマウンテンの山中にあり、住人は外界との交流を持たない。代わりに太陽の大地関連の情報を聞くことができるのだ。



閉ざされた村で静かに暮らす人々。彼らの先祖は太陽の大地から来たのだろうか。それを確かめるすべはない。

この先の試練については、祈とう師のヤブメが教えてくれる。頂上は見えてきた。気を引き締めてかかろう。

村は地底の川の上に作られている。上流からは、時折黄金に輝く羽根が流れてくることもあるらしい。

立ちはだかる3つの試練

ここにきて初めて、太陽の大地の前にある変則地形の存在が明らかになる。ムゲン幽谷と「幻魔、竜哭、最後」の３つの試練のことだ。そこで登場するモンスターはトップクラスの強さを誇り、つらい旅になることは間違いない。後に悔いを残さないためにも、しっかり準備しよう。

この村まで仲間を連れてこれた強者がいるなら、必ず利用したい。泊まり賃は高いがそれだけの価値はある。

宿屋「白滝」

最後の休憩はここで

テーブルマウンテンでは、のんびりと体力回復をしている暇はそうそうないはず。この後は金を使うこともない。店での買い物を済ませたら、ここに気前よく泊まってしまおう。

店屋「清流」

強力アイテムがあるぞ

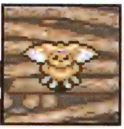
さすがに最後の店だけあって、貴重なアイテムを置いていることが多い。財布をはたいてでも買っていこう。できれば倉庫の壷を持ってきて、次回以降の旅にも備えたいところだ。

どのアイテムも値段に見合った働きをしてくれる。金を持ったまま倒れてもしょうがない。買えるだけ買っていこう。

ムゲン幽谷—26F　霞に煙る不思議な谷

シャッフルダンジョンSD

このムゲン幽谷はテーブルマウンテンの中のはずなのに、なぜか谷のようになっている不思議な場所だ。しかも地形が通路でのみ構成されていて、見通しが悪くうかつに歩けない。だがこれは同時に敵を起こす心配も少ないことを意味している。あかりの巻物などで地形を確認すれば、必要最小限の戦闘で先に進むこともできる。持っていたらここが使いどころだ。登場するモンスターは４種類しかいないものの、強敵が揃っている。しかも魔法や空中移動で攻撃してくるため、逃げるのが非常に難しい。もし複数の敵に囲まれてしまったら、生き残るチャンスはないと言っても過言ではないだろう。慎重に慎重を重ねて出口を目指すこと。


10~29F
いやしウサギ

エーデルデビル
17~26F･30F

死神は２回行動可能で地形もすり抜けつつ接近してくる強敵。一度に２体以上に襲われたならば、こちらに勝ち目はない。

凶悪なガイコツまおうの魔法。対抗手段はやまびこの盾を装備することだ。こいつのためだけに持ってくる価値はある。

26~29F
死神

ガイコツまおう
26･27･30F

三つの試練—27~28F　ここが根性の見せ所！

ランダムダンジョンRD

幻魔の試練—27F
竜哭の試練—28F
最後の試練—29F

太陽の大地を目指す者はこの三つの試練を突破しなければならないらしい。だが実体は今までのランダムダンジョンと同じだ。対魔蝕虫戦用のアイテムがあるなら、さっさと階段を登ってしまおう。ただし最強クラスのモンスターから逃げるのは簡単なことではない。特にドラゴンはスキがない実力を誇っている。こいつでのレベル上げは自殺行為に等しいことを忘れずに。

遠距離、近距離どちらでも手ごわいドラゴン。最終階で登場しないのは運命神リーバのお導きかもしれない。

27~29F
ドラゴン

ドラゴンヘッド
27~29F

27~30F
マッドレムラス

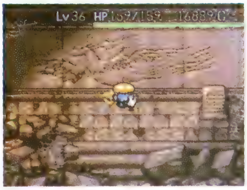
デブーチョ
27~29F

そして頂上へ……

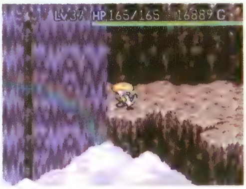
太陽の大地 ⇒ 黄金都市 ⇒ 虹の根もと

黄金のコンドルの伝説

三つの試練を突破すると、ついに太陽の大地に到着する。しかしそこは最終目的地ではなく、黄金都市への通路にすぎなかったのだ。そしてこの黄金都市に残されたメッセージによって、黄金のコンドルが実在することがわかる。同時に強大な敵に捕らわれているということも……。その敵、魔蝕虫を倒すのがこの旅の最終目的だ。魔蝕虫が潜む滝壷の洞窟に入る前に、減っているちからや体力は回復しておくこと。いったん戦闘に入ったらそんなことをしている余裕はない。準備ができたら、いよいよ突入だ！



黄金都市の中には黄金のコンドルを型取ったレリーフがある。この黄金のコンドルこそがリーバ八獣神の長、運命神リーバなのだ。



美しい虹の根もとには、これまでにない強さを誇る敵が待っている。不安げなコッパとあいさつを交わしたら、もう後戻りはできない。

滝壷の洞窟 −30F　最強の敵が迎かえうつ

ファイナルダンジョン FD

滝の裏に広がる洞窟では、今までのすべてのモンスターを上回る強さを持つ最後の難敵、魔蝕虫がシレンを待ち受けている。普通のモンスターよりひと回り大きい魔蝕虫は体力、攻撃力ともまさに最強。正面きって戦ったら、シレンの勝ち目はほとんどない。さらにやっかいなのが周囲のザコで、魔蝕虫を倒さない限り次から次へとわいてくるのだ。ことにガイコツまおうの呪文対策をしておかないと、もはや戦うどころではなくなってしまう。合成した武器や盾、強力なアイテムの用意など下準備をしてきたら、狙いを魔蝕虫に絞り、短期決戦をかけよう!!

巨大な魔蝕虫に勝つには、アイテム以外にも経験がものをいう。ここまでで培った力のすべてをぶつけるしかない！

ひとつの旅は終わり、新たな旅が始まる。
シレンと、そしてあなたの旅に終わりはない。

願いがかなったその後は？

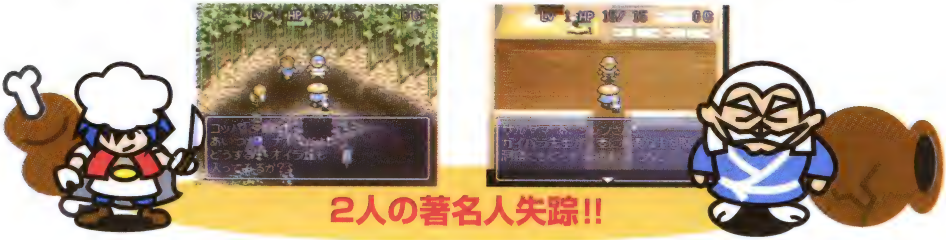
黄金のコンドルを助け出し、旅の目的は果たしたかに見えたが、シレンの旅はまだ終わっていなかった。探索の腕を見込んだ人々の依頼を受け、シレンはさらなる難関に挑む！

関連ページ
マップ関連
P127・P137・P142

さらに洞窟が出現!!

黄金のコンドルを助けた後で、再び竹林の村を訪ねてみよう。するとブフーの石碑があった場所に、ポッカリと大きな穴が開いている。まわりを囲む人の話だと、どうもナオキが新たな食材を求めてこのほこらに入ったまま、行方知れずになったらしい。モンスターの肉を最大限に活用するこのダンジョンでは、モンスターを倒すと肉が手に入る新しい武器「ブフーの包丁」が登場するぞ。

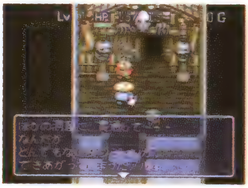
いつものように渓谷の宿場から旅立とうとするシレンに、ガイバラの弟子が訪れた。師匠のガイバラが、壷作りに必要な土を取りに行ったまま帰ってこないというのだ。師匠を助けてくれという願いを受けて、シレンはガイバラの部屋の掛軸裏に伸びる洞窟へと足を踏み込む。モンスターをワナにかけ、シレンがワナにかからなくなる「ワナ師の腕輪」を持ち、一人洞窟へと入って行くのだ。

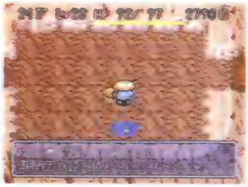


地変学者フェイの所にも行ってみよう

これぞ最後の難問！

食神のほこらと掛軸裏の洞窟をクリアし、なおかつフェイの問題全50問を解いていることが出現条件。この条件を満たすと、なんとダンジョンを掘っていたフェイが、偶然にも巨大洞窟を掘り当ててしまう。中のモンスターは狂暴で、とてもフェイでは太刀打ちすることができない。シレンはフェイの頼みを受け、この果てしない地下迷宮へ入るのだが……。未登場のアイテムとモンスターが登場するフェイの最終問題。３つの迷宮で得たサバイバル術の全てが、この迷宮で必要なのだ。



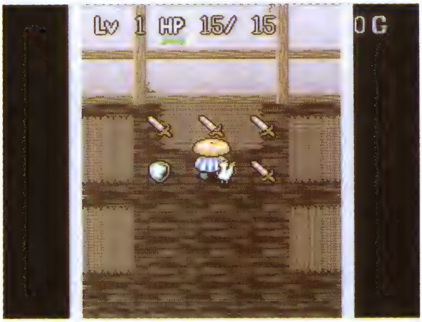


まだ見ぬ最下層を求めて進むフェイの最終問題。そこは掛け値なしで、『風来のシレン』最高難度の洞窟だ。

ナオキを探しに食の旅へ出発

食神のほこら

食神のほこらを探索するには、まずこばみ谷のクリアが絶対条件。さらにさすらいの料理人ナオキが、山頂の町にある料理屋「がけっぷち」から姿を消していなければならない。この２つの条件がそろうと、ブフーの石碑が消えて食神のほこらが姿を現すというワケ。モンスターの肉を無尽蔵に作ることが可能な「ブフーの包丁」を片手に、先にダンジョンへ入ったナオキを探して、下へともぐるのだ。それでは、このダンジョンの特徴を紹介してみよう。目標はナオキの救出だ。



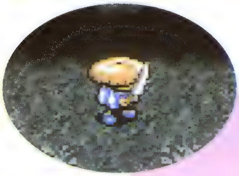
竹林の村に持ち込んだアイテムは、食神のほこらに持っていくことはできない。装備は預かり場へ保管しておこう。

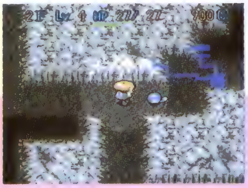
モンスターの特殊能力をフルに活用!!

肉を食べるとモンスターの特殊能力が使える。このブフーの包丁で、どんな敵の肉も作れるのだ。

食神のほこらは、地下１階からすべてランダムダンジョンになっている。アイテムは、モンスターを倒した時に落とす物を拾うか、店で売っている物を買うしかない。また、武器で手に入る物はブフーの包丁のみという制約もついている。つまり武器に頼って敵を倒すより、モンスターの肉を利用してダンジョンをクリアするテクニックが必要なのだ。遭遇するモンスターの能力を把握し、肉の効果を知りつくした者のみが生き残れる。

ブフーの包丁とは？





肉を作って

食べてみる

こばみ谷のダンジョンでも、モンスターにブフーの杖を振るか当てることで肉を手に入れられる。しかしブフーの包丁を使うと、使用回数を気にすることなく、モンスターの肉を入手できるのだ。さらに倉庫の壷を使うかクリアすれば、こばみ谷までブフーの包丁を持って帰れる。

ワナを利用する「ワナ道」の極意

今まで泣かされてきたワナを味方につけられるのはなんとも痛快。ワナの効果を覚えよう。

掛軸裏の洞窟

こばみ谷をクリアし、ガイバラのイベントをクリアすると、掛軸裏の洞窟へ入ることができる。土を取りに行ったまま帰ってこないガイバラを捜しに、掛軸裏の洞窟へ入るシレン。だが入る前に、弟子のサルヤマから、掛軸裏の洞窟の特徴を聞いておくといい。なんでもガイバラは、ワナを使ってモンスターを倒す武術「ワナ道」の師範だった。この洞窟はその修業の場も兼ねているのだ。入った時に装備しているワナ師の腕輪を使い、モンスターをワナにかけて倒す。これがこのダンジョンの特徴だ。どこかで誰かがワナを踏むと、画面の外でも作動するので、賑やかなことも特徴。おかげで楽にモンスターの数を減らすことができる。さらに武器もあるので、正直に戦ってもいい。

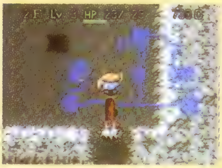
ワナでも経験値が入る！

こばみ谷でカラクロイドの肉を食べ、モンスターをワナにはめると、一部のワナを除いて経験値が入り、変身を解いてシレンに戻るとレベルアップする。そしてこの掛軸裏の洞窟では、特典としてモンスターを特定のワナで倒した場合に経験値が手に入るシステムになっている。おかげで画面外のモンスターがワナで倒された時でも経験値がもらえるので、身におぼえのないレベルアップが起きるのだ。ただしワナ師の腕輪を使う場合には、カラクロイドの肉のように、自分でワナを作ることはできないところに注意しよう。

歩いているだけで経験値がもらえるのはいいが、地雷などに巻き込まれないようにしよう。

究極の護身術!? ワナ道って何?

ガイバラが師範を勤めるワナ道とは、日頃から痛い思いをさせてもらっているワナを逆手にとり、逆に利用してモンスターを倒す武道だ。といってもカラクロイドのようにワナを仕掛けられるワケではなく、ただワナにかからないようになるだけ。要はモンスターを誘導してワナに誘い込み、ダメージを与えるのだ。このワナ道で必要なのは、モンスターの動きに関する知識と、存在するワナの効果を知ることだ。



敵を引き連れワナに誘い込む。これのどこが武道なのか疑問だが、人間国宝のガイバラ先生が言うんだから間違いない。

最深&最高難度の迷路登場

フェイの最終問題

地変学者フェイが、ダンジョンを掘っている時に偶然掘り当ててしまった巨大地下迷宮。一人で迷宮を作り、強力なモンスターを自由に配置する力を持ったフェイですらお手上げ宣言を出した、最高に手ごわいダンジョンがこれだ。この最終問題も、食神のほこらや掛軸裏の洞窟と同様に、外からアイテムを持ち込むことができない。さらに登場するモンスター、アイテム共に極悪仕様のものが増えているので、以前の3つのダンジョンの常識に捕らわれていると非常に危険だ。

難しいのにはそれなりの理由がある

凶悪アイテム続々出現

押したらモンスターが飛び出す魔物のるつぼをはじめ、間違って使うと命を落としかねないアイテムが増えているのも最終問題の特徴だ。他にもはめたらアイテムを落としてしまう垂れ流しの腕輪など、旅の障害となるアイテムも続々登場する。さらに巻物や草も未確定になり、一度効果を試してみないと、どんな効果があるのかわからない。識別の巻物や壷を用意し、確実に識別を行わなければ、死ぬ可能性も大なのだ。

魔物のるつぼを間違って割ってしまうと、使用回数と同じ数だけモンスターが登場する。

見慣れない敵も多く登場。ただし序盤戦ではレベルダウンしているモンスターもいる。

不確定アイテムの種類増大!

こばみ谷で名前が不確定になるアイテムといえば壷と腕輪、杖といったところ。しかし最終問題ではそれに草も加わり、識別予想は混迷の度合いを深める。間違って使ってしまうと命に関わるアイテムもあるので、うかつに使用実験もできないのだ。フェイの最終問題をクリアしたい場合、不確定アイテムを手に入れたら、識別の巻物か壷を手に入れるまで放っておくほうがいい。ただし武器と防具は例外で、装備して性能を確かめること。

底知れぬ巨大ダンジョン

そしてとどめが、底の見えないダンジョンの深さだ。前述の3ダンジョンでは、各々にコンドルを探す、ガイバラを救出するなどの目的があった。しかしこの最終問題では、唯一目的があるとするなら「ひたすらに下りる」ということだけ。しかしそこまで到達するのは並大抵のことではない。ジェノサイドの巻物や強化した武器と盾はもちろん、あらゆるアイテムを駆使しなければクリア不可能だ。果たして最下層を見つけられるか？

不思議のダンジョン2
風来のシレン
テクニカルガイドブック

データ編

モンスターリスト

ここでは、こばみ谷を始めとする４つのダンジョンに登場する、モンスター全121体を紹介する。内容は、ＨＰや経験値はもちろんのこと、各モンスターを肉にした場合の効果をはじめ、それぞれが持つ特殊能力を完全網羅。こばみ谷を旅する風来人には、役立つ情報ばかりをチョイスして作り上げたデータリストだ。旅先で危険なモンスターと遭遇した時には、このリストを参照して対策を考えてほしい。

固定レベルのイヤなモンスター

『シレン』ではモンスターもレベルアップする。しかし右表に挙げた６体のモンスターだけは、決してレベルアップしないのだ。こいつらが持つ特殊能力は危険なものばかりなので、旅先で出会ったら注意すること。

レベル固定のモンスターは、どれもイヤな特殊能力を使ってシレンに襲いかかる。

レベル固定モンスター一覧

1. ぼうれい武者
2. やみふくろう
3. いやしウサギ
4. くねくねハニー
5. カラクロイド
6. エーテルデビル

ぼうれい武者出現の法則

武者系モンスターを倒すと、倒した場所から現れるぼうれい武者。このぼうれい武者は、倒した武者１体につき必ず１体現れるわけではない。２体以上の武者系モンスターがいた場合、４ターン以内にすべてを倒してしまえば、ぼうれい武者は１体しか出現しない。

一掃するのに４ターンを越してしまうとぼうれい武者は増えてしまうので注意。

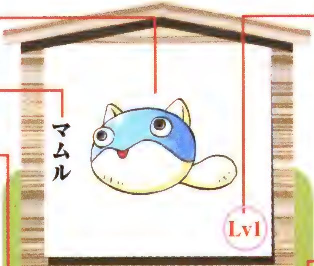
肉の効果でアイテムを荒稼ぎ

モンスターの肉を食べると、様々な特殊能力を使うことができる。なかでも、飛び道具を使うモンスターの肉は、アイテムを稼ぐのに最適なのだ。ボウヤーなどの肉を食べて、壁に向かって特殊能力を使えば、飛び道具を最大99個まで回収することができる。

めまわし大根の肉を食べれば、混乱草が入手できる。これも貴重なアイテムだ。

モンスターリストの見方

登場するモンスターのデータは項目ごとに分割してある。各項目が持つ意味は、このページで説明してあるので目を通しておこう。



●ＨＰ：５　●経験値：２
●出現場所：杉・食・掛・フ
●肉の特殊効果：なし

これといった特技を持たず、体力も低いモンスター。この世界で最も弱い存在だ。始めはこいつを相手に、シレンのレベルを上げ、これからの旅に備えること。

モンスターイラスト

モンスター名

モンスターの特徴

登場するモンスターには、様々な特殊能力が用意されている。その他にも、シレンを狙ってくるヤツや手あたり次第に攻撃するヤツなど多彩な行動パターンを持っている。この項目では、こういったモンスターの行動パターンと、この系統のモンスターへの対処をまとめて記載してあるのだ。旅先でピンチになった時には、ここをジックリ読むことをお薦めする。

モンスターレベル

各モンスターは最大３段階まで成長する。これはイラスト右下にレベルとして表示してある。さらにモンスターの成長する過程は、イラストをつなぐ帯の流れを見れば一目瞭然のはずだ。

モンスターデータ

ＨＰ	モンスターの耐久力。
経験値	倒すごとにもらえるレベルアップの素。
出現場所	モンスターが出現するダンジョンの略称。
肉の特殊効果	そのモンスターの肉を食べた時の効果。

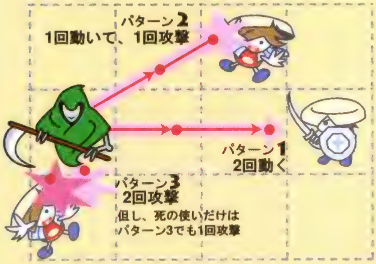
モンスター出現場所記号の見方

杉……杉並の旧街道	天……天馬峠	瀑……瀑布湿原	最……最後の試練
山……山間渓流	森……山頂の森林	テ……テーブルマウンテン	滝……滝壷の洞窟
	ネ……ネブリ山廃坑	ム……ムゲン幽谷	食……食神のほこら
	断……断崖の岩屋	幻……幻魔の試練	掛……掛軸裏の洞窟
	霊……山霊の洞窟	竜……竜哭の試練	フ……フェイの最終問題

モンスターの特殊行動

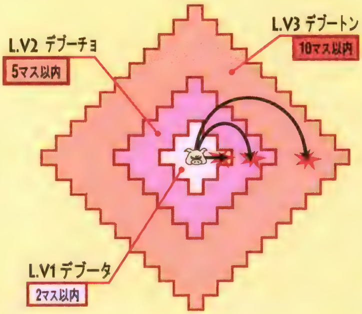
①１ターンで複数行動できるモンスター

死の使い系モンスターの特徴や肉の特殊効果で出てくる２回行動とは、シレンが１回動く間に２回分の行動が可能だということなのだ。逆にシレンがこの肉を食べれば、同じ効果が得られるぞ。



②特殊な攻撃をするモンスター

飛び道具というと矢ばかりのように思われるが、デブーチョ系モンスターがおこなう岩石攻撃も立派な飛び道具。この岩石攻撃は直線上だけでなく、射程範囲内なら、どこに敵がいても攻撃できる。



モンスターリスト インデックス

データ編

あ

アークドラゴン ……………104
アイアントド ……………92
アイアンヘッド ……………84
あなぐらマムル ……………105
イッテツ戦車 ……………96
いやしウサギ ……………98
うたうポリゴン ……………86
エーテルデビル ……………101
おどるポリゴン ……………85
オドロ ……………84
おばけ大根 ……………97
オヤジ戦車 ……………95

か

ガイコツまおう ……………102
ガイコツまじん ……………102
ガイコツまどう ……………101
火炎入道 ……………92
火炎入道2 ……………92
火炎入道3 ……………92
かすみ仙人 ……………88
ガマグッチ ……………90
ガマゴン ……………91
ガマラ ……………90
カラクロイド ……………103
カラス天狗 ……………77
ガンコ戦車 ……………95
ギガヘッド ……………85
キグニ族 ……………81
キグニ族2 ……………81
キグニ族3 ……………81
鬼面武者 ……………80
ギャザー ……………99
吸引成虫 ……………86
吸引虫 ……………86
吸引幼虫 ……………86
キラーギャザー ……………99
きり仙人 ……………87
くねくねハニー ……………99
グレートチキン ……………82
クロスボウヤー ……………94
クロムアーマー ……………87
ゲイズ ……………102
ゲドロ ……………84
小僧天狗 ……………77
コドモ戦車 ……………95

さ

サーベルゲータ ……………100
山賊 ……………76
山賊親分 ……………76
地獄の使者 ……………90
死神 ……………91
死の使い ……………90
シューベル ……………83
将軍 ……………80
正面戦士 ……………105
正面ファイター ……………105
正面マスター ……………105
スーパーゲイズ ……………102
スカイドラゴン ……………104
スルードラゴン ……………104
セルアーマー ……………87

た

大将アリ ……………89
隊長アリ ……………89
タウロス ……………82

チェインヘッド ……………………85
チキン ……………………………81
チタンアーマー …………………87
ちびタンク ………………………95
壷荒し ……………………………78
デブータ …………………………100
デブーチョ ………………………101
デブートン ………………………101
天狗師匠 …………………………77
洞窟マムル ………………………105
とおせんりゅう …………………103
飛びぴーたん ……………………97
ドラゴン …………………………104
ドラゴンヘッド …………………103
ドレムラス ………………………88

な

ナイフゲータ ……………………100
逃げピータン ……………………96
ニシキーン ………………………79
ぬすっトド ………………………91
ねむり大根 ………………………97
ノロージョ ………………………93
ノロージョの姉 …………………93
ノロージョの母 …………………93

は

ハードレムラス …………………89
ハイパーゲイズ …………………103
パコレプキーナ …………………94
パコレプキン ……………………93
パコレプキング …………………94
畠荒し ……………………………77
ハブーン …………………………78
はんにゃ武者 ……………………80
ぴーたん …………………………96
ブレイドゲータ …………………100
兵隊アリ …………………………89
ヘルギャザー ……………………99
ベルトーベン ……………………83
ボウヤー …………………………94
ぼうれい武者 ……………………80

ま

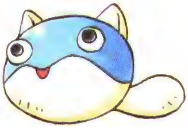
マスターチキン …………………82
マッドレムラス …………………88
マムーン …………………………78
マムル ……………………………76
豆山賊 ……………………………76
まわるポリゴン …………………85
みどりトド ………………………91
ミドロ ……………………………84
みの仙人 …………………………88
ミノタウロス ……………………82
メガタウロス ……………………83
めまわし大根 ……………………97
メンベルス ………………………83
物荒し ……………………………78

や～ん

やみふくろう ……………………96
妖怪にぎり親方 …………………79
妖怪にぎり変化 …………………79
妖怪にぎり元締 …………………79
ンドゥバ …………………………98
ンドゥルー ………………………98
ンバマ ……………………………98

モンスターリスト

マムル



Lv1

●ＨＰ：5　●経験値：2
●出現場所：杉・食・掛・フ
●肉の特殊効果：なし

これといった特技を持たず、体力も低いモンスター。この世界で最も弱い存在だ。始めはこいつを相手に、シレンのレベルを上げ、これからの旅に備えること。

豆山賊

Lv1

●ＨＰ：6　●経験値：5
●出現場所：杉・山・掛・フ
●肉の特殊効果：なし

マムルと同じく何の特技も持っていないが、こちらのほうが少しだけ強い。まわりを囲まれるとシレンがやられてしまうことがあるので、気をつけることだ。

山賊

Lv2

●ＨＰ：12　●経験値：15
●出現場所：掛・フ
●肉の特殊効果：なし

豆山賊がレベルアップした姿。しかし元々弱いモンスターなので、倒すのにそれほど苦労はしないはず。たとえ武具がなくても、十分戦うことはできる。

山賊親分

Lv3

●ＨＰ：12　●経験値：20
●出現場所：掛・フ
●肉の特殊効果：なし

山賊系モンスターの3段階目。さすがに他の2体と比べると手強い。しかし、強いといってもたかが山賊。直接の攻撃力は恐れる程の威力を持っていない。

小僧天狗

Lv1

●ＨＰ：６　●経験値：３
●出現場所：杉・山・掛・フ
●肉の特殊効果：なし

マムルや豆山賊と同じ、ザコモンスターのひとり。攻撃も特殊なことをしないから、楽に倒すことができる。こいつで苦戦するようでは、辛い旅になるぞ。

カラス天狗

Lv2

●ＨＰ：５　●経験値：５
●出現場所：天狗系のレベル変化で出現
●肉の特殊効果：なし

小僧天狗が成長するとカラス天狗になる。攻撃方法もまったく変わってはいないから、簡単に倒せるはずだ。シレンが成長するための糧となってもらおう。

天狗師匠

Lv3

●ＨＰ：７　●経験値：８
●出現場所：天狗系のレベル変化で出現
●肉の特殊効果：なし

天狗たちの親玉がこのモンスター。それなりに強くなっているが、他のモンスターと比較するとあまりにも弱い相手だ。これでは練習台にしかならないぞ。

畠荒し

Lv1

●ＨＰ：12　●経験値：12
●出現場所：天・フ
●肉の特殊効果：雑草を投げられる。落ちているアイテムを拾うと雑草になる。

ダンジョンに落ちているアイテムを雑草に変えてしまうとんでもない奴だ。見つけたら早めに倒すこと。そうしないと貴重なアイテムがムダになってしまう。

●ＨＰ：15　●経験値：15
●出現場所：畠荒し系のレベル変化で出現
●肉の特殊効果：雑草を投げられる。落ちているアイテムを拾うと雑草になる。

雑草を投げて攻撃してくるのだが、シレンが何も入っていない壷を持っていると、無条件で壷の中に雑草を放り込んでくる。合成の壷に入れられたら悲惨だ。

●ＨＰ：20　●経験値：20
●出現場所：フ
●肉の特殊効果：雑草を投げられる。落ちているアイテムを拾うと雑草になる。

壷荒しと同じく、壷の中に雑草を入れるだけでなく、シレンの持ち物まで雑草に変えてしまうモンスター。近づかないで、遠くから弓矢で倒したほうが安全。

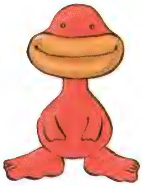
●ＨＰ：11　●経験値：10
●出現場所：山・天・掛・フ
●肉の特殊効果：なし

特殊な攻撃方法を持っていないが、それを補うほどの攻撃力を備えている。シレンのレベルが低いとアッというまにやられてしまうので、注意しよう。

●ＨＰ：25　●経験値：50
●出現場所：山・掛・フ
●肉の特殊効果：なし

レベルアップして、さらに強力になったマムーン。天馬峠で出現されると正攻法で戦うのは絶対に危険。真空斬りの巻物やドラゴン草を使い、一撃で倒せ！

妖怪にぎり変化



Lv1

●ＨＰ：10　●経験値：10
●出現場所：山・天・食・掛・フ
●肉の特殊効果：なし

シレンの持ち物をおにぎりに変えてくるモンスター。ハラペコでおにぎりがない時にはありがたいが、貴重なアイテムを変えられないよう注意すること。

妖怪にぎり親方

Lv2

●ＨＰ：15　●経験値：75
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：モンスターを倒すと、おにぎりに変わる。

シレン自身をおにぎりに変えてしまうモンスター。ただし、おにぎりになっても攻撃することはできる。厄介なのはアイテムが一切、使えなくなることだ。

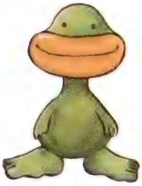
ニシキーン

Lv3

●ＨＰ：70　●経験値：700
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：なし

初期状態で登場する限りでは、それほど怖いモンスターではない。何の特技も持っておらず、ただ力押しで攻めるだけ。ここまで来たシレンなら互角の相手だ。

妖怪にぎり元締



Lv3

●ＨＰ：50　●経験値：200
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：モンスターを倒すと、大きいおにぎりが確実に出る。

このモンスターもシレンをおにぎりに変えてくる。しかもおにぎり状態の時もう一度、同じ攻撃を受けると、持ち物を大きなおにぎりに変えてしまう。

鬼面武者

Lv1

●ＨＰ：10　●経験値：15
●出現場所：天・森・食・掛・フ
●肉の特殊効果：倒されても、ぼうれい武者となって復活できる。

攻撃力が高くこちらの装備が貧弱だとかなり苦戦するモンスター。せめて長巻ぐらいは装備して戦わないと、シレンの命が危険にさらされることになるぞ。

はんにゃ武者

Lv2

●ＨＰ：16　●経験値：50
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：倒されても、ぼうれい武者となって復活できる。

天馬峠などで、ぼうれい武者が鬼面武者に乗り移ると出現。この段階で戦って勝つにはドラゴン草を使うか、バクスイの巻物を読んで眠らせて倒すしかない。

将軍

Lv3

●ＨＰ：40　●経験値：50
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：倒されても、ぼうれい武者となって復活できる。

攻撃力が高く、盾を装備していてもかなりダメージを受ける。モンスターが接近してくる前に弓矢で攻撃し、ある程度ダメージを与えてから戦うことだ。

ぼうれい武者

Lv1

●ＨＰ：4　●経験値：10
●出現場所：武者系を倒すと出現
●肉の特殊効果：モンスターに乗り移り、そのまま操作することができる。

武者系のモンスターを倒すと５ターン後にその場に出現し、他のモンスターに取り憑いてレベルアップさせるので、すぐに倒そう。成仏の鎌なら一撃で倒せる。

●ＨＰ：40　●経験値：45
●出現場所：断・霊
●肉の特殊効果：勝手にモンスターを攻撃し、一定時間たつとシレンに戻る。

このモンスターは狂暴な奴で、他のモンスターを手辺り次第に攻撃してどんどんレベルを上げていくのだ。早めに見つけ出し、レベルを上げる前に倒すこと。

●ＨＰ：60　●経験値：100
●出現場所：掛
●肉の特殊効果：勝手にモンスターを攻撃し、一定時間たつとシレンに戻る。

狂暴なキグニ族がさらなる進化をしたモンスター。攻撃力がアップしているので、レベルアップのスピードももちろん早くなっている。急いで倒せ！

●ＨＰ：70　●経験値：150
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：勝手にモンスターを攻撃し、一定時間たつとシレンに戻る。

キグニ族は、例えモンスターでも自分の近くにいる者から攻撃する。そのためモンスターと戦っている時に、後ろから攻撃すれば少しは楽に倒すことができる。

●ＨＰ：4　●経験値：200
●出現場所：チキン系のレベルダウンで出現
●肉の特殊効果：２回行動でき、食べると大きなおにぎりと同じ効果がある。

マスターチキンやグレートチキンに一定量のダメージを与えると、チキンに退化して逃げ出してしまう。逃げ足が早く捕まりにくいので、飛び道具が有効だ。

●ＨＰ：50　●経験値：400
●出現場所：テ・幻・竜・最・掛・フ
●肉の特殊効果：なし

強敵だが倒せば大量の経験値が手に入る。しかしハンパなダメージを与えるとチキンに退化して経験値を損してしまう。ドラゴン草などで一気にカタをつけよう。

●ＨＰ：90　●経験値：1000
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：１ターンで２回行動できる。

攻撃力が高いのに加えて２回行動までできるとんでもないモンスター。下手に逃げるより、どく草を投げつけるなどして動きを遅くしてから戦うこと。

●ＨＰ：12　●経験値：15
●出現場所：フ
●肉の特殊効果：モンスターを攻撃した時に、会心の一撃が出せるようになる。

タウロスに攻撃されると、時々痛恨の一撃が出て大ダメージを受けてしまう。イヤな相手だが、ミノタウロスの斧を落とすことがあるのでできるだけ戦おう。

●ＨＰ：45　●経験値：300
●出現場所：テ・掛・フ
●肉の特殊効果：モンスターを攻撃した時に、会心の一撃が出せるようになる。

タウロスがパワーアップしたモンスター。基本の攻撃力が上がっているぶん、痛恨の一撃も痛くなっている。対等に戦うためにも強力な盾を装備しておこう。

●ＨＰ：20　●経験値：50
●出現場所：テ・食・掛・フ
●肉の特殊効果：Lv 1 のモンスターを呼び出すことができる。

モンスターとしては大した強さではないシューベル。しかしベルを鳴らして次々にモンスターを呼び出すやっかいな奴だ。見つけたら真っ先に倒すように。

●ＨＰ：30　●経験値：300
●出現場所：テ・食・掛・フ
●肉の特殊効果：Lv 2 のモンスターを呼び出すことができる。

シューベルと同じくモンスターを召喚する。呼び出されたモンスターを倒せば簡単にレベルアップできるが、無理は禁物。自分の実力と相談すること。

●ＨＰ：100　●経験値：1200
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：モンスターを攻撃した時に、会心の一撃が出せるようになる。

このクラスになると通常攻撃だけでもかなり痛い。ましてや痛恨の一撃をくらってしまうとそれだけで死ぬこともある。飛び道具を使い、離れて戦うのが一番だ。

●ＨＰ：70　●経験値：1000
●出現場所：掛・フ
●肉の特殊効果：Lv 3 のモンスターを呼び出すことができる。

召喚能力もあるが、自身の攻撃力もあなどれない強敵だ。広い場所で対戦すると、まわりを呼び出されたモンスターで囲まれる危険性があるので注意すること。

ミドロ

Lv1

●ＨＰ：12　●経験値：４
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：直接攻撃はできないが、モンスターの守備力を下げられる。

ミドロ自体はじかに攻撃してこない。しかしシレンの装備している盾を錆させてしまうので注意しよう。盾にメッキをしておけば怖くはないモンスターだ。

ゲドロ

Lv2

●ＨＰ：35　●経験値：90
●出現場所：瀑・食・掛・フ
●肉の特殊効果：直接攻撃はできないが、モンスターの守備力を０にできる。

このモンスターのイヤな点は、攻撃を受けると分裂するところだ。集団で錆び攻撃をやられたら、アッという間に武具はボロボロ。メッキをして挑もう。

オドロ

Lv3

●ＨＰ：60　●経験値：200
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：直接攻撃はできないが、モンスターの特殊能力を封印できる。

前の２体とは比べものにならない極悪な能力の持ち主。メッキをはがし、合成武具の特殊能力を奪い、しかも分裂する。ジェノサイドの巻物を使うのが一番だ。

アイアンヘッド

Lv1

●ＨＰ：15　●経験値：20
●出現場所：掛・フ
●肉の特殊効果：なし

特殊な能力を持たない、力だけのモンスター。シレンのレベルが高く、装備さえ整っていれば簡単に倒せる相手だ。レベルを上げるためにも逃がさないこと。

●ＨＰ：20　●経験値：5
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：ハラヘリーの呪文を唱えて、満腹度が10％回復する。

シレンの満腹度を10％下げる特殊能力を持つ。シレンが部屋に入ってくると、距離に関係なくシレンの前に移動してくる。ＨＰは低めなので、簡単に倒せる。

●ＨＰ：70　●経験値：400
●出現場所：テ・掛・フ
●肉の特殊効果：ハラヘリーの呪文を唱えて、満腹度が30％回復する。

まわるポリゴンのレベルアップ版。下げる満腹度も30％と、やや強化している。ＨＰはおどるポリゴンよりも高いので、杖や巻物を使って対処していこう。

●ＨＰ：60　●経験値：500
●出現場所：テ・掛・フ
●肉の特殊効果：なし

地下水脈の村以降のテーブルマウンテンで登場するモンスター。１ッ目ハウスにも出現する。１ッ目殺しと強力な盾があれば、対等に渡り合える。

●ＨＰ：65　●経験値：1200
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：なし

こばみ谷では登場しないが、食神のほこら、掛軸裏の洞窟、フェイの最終問題の３つに出現する。ＨＰは少ないものの攻撃力はかなり高い。遠くから攻撃せよ。

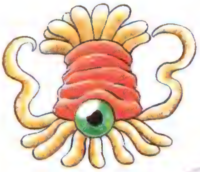
うたうポリゴン

Lv3

●ＨＰ：80　●経験値：1200
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：ハラヘリーの呪文を唱えて、満腹度の上限を10％上げる。

満腹度の上限を10％下げてくる厄介なモンスター。普通の攻撃の一撃では、まず倒せない。巻物や杖で固定して攻撃するのが得策と言えるだろう。

吸引幼虫

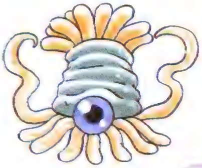


Lv1

●ＨＰ：40　●経験値：30
●出現場所：瀑・掛・フ
●肉の特殊効果：モンスターからちからを奪って攻撃力をダウンさせる。

シレンからちからの上限を１ポイント奪ってしまうモンスター。この攻撃は、どく攻撃と違い回復することは不可能だ。ドレインバスターがあれば問題はない。

吸引虫

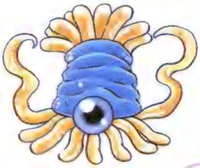


Lv2

●ＨＰ：40　●経験値：50
●出現場所：フ
●肉の特殊効果：モンスターからちからを奪って攻撃力をダウンさせる。

こいつはちからの上限を２ポイント奪っていく。吸引幼虫と同じく、ドレインバスターがあれば問題ない。ＨＰも低いので、ドラゴン草などで攻撃するのが吉。

吸引成虫



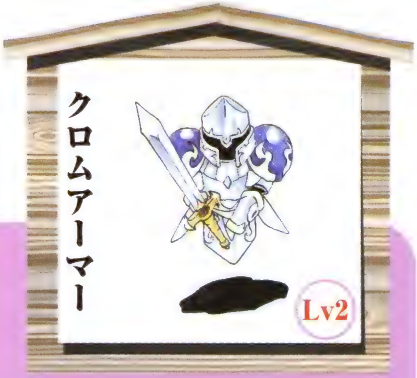
Lv3

●ＨＰ：80　●経験値：500
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：モンスターからちからを奪って攻撃力をダウンさせる。

こばみ谷以降のダンジョンのすべてに出現するモンスターだ。こいつが奪っていくちからの上限は３ポイント。杖の効果で固定してから、対処を考えよう。

●ＨＰ：20　●経験値：30
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：モンスターから武器または盾を弾き落とすことができる。

この系統の最弱クラス。ＨＰも高くなく、さほど怖くはないが、装備を弾き飛ばす攻撃をしてくる厄介者。ゴーストなので成仏の鎌で攻撃するのが効果的だ。



●ＨＰ：65　●経験値：650
●出現場所：テ・掛・フ
●肉の特殊効果：モンスターから武器または盾を弾き落とすことができる。

テーブルマウンテン23階から出現するモンスター。セルアーマー同様、成仏の鎌があれば、接近戦を挑んでも構わない。安全を考えれば飛び道具が有効である。

●ＨＰ：80　●経験値：1200
●出現場所：食・フ
●肉の特殊効果：モンスターから武器または盾を弾き落とすことができる。

セル、クロムが持つ特殊能力に加え、装備している腕輪まで弾き飛ばすことができる。呪われている装備も外してしまう。囲まれた場合には巻物を使おう。

●ＨＰ：30　●経験値：30
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：隣接するモンスターのＨＰを現状の２分の１にする。

仙人系が使うへんな魔法は１回かけられただけなら、ＨＰが自然回復しなくなるだけだが、２回以上かけられるとＨＰが時間と共に減っていくので注意すること。

みの仙人

Lv2

●ＨＰ：65　●経験値：150
●出現場所：テ・掛・フ
●肉の特殊効果：隣接するモンスターのＨＰを現状の２分の１にする。

みの仙人が使うへんな魔法は、直線上なら距離に関係なく効果がある。もしやまびこの盾を手に入れたなら、これを装備して接近戦を挑むのがベスト。

かすみ仙人

Lv3

●ＨＰ：90　●経験値：1000
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：隣接するモンスターのＨＰを現状の２分の１にする。

みの仙人の魔法効果範囲が直線上なら、かすみ仙人は部屋中が効果範囲となる。こいつと戦うなら、やまびこの盾は必需品。なければ杖で動けなくしてしまえ!!

ドレムラス

Lv1

●ＨＰ：45　●経験値：100
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：モンスターを転ばせる。ふきとばしの杖と同等の効果。

ドレムラスは、シレンをその場で転ばせ、持っているアイテムを落とさせるという特殊能力を持っている。こいつには、ドラゴン草を飲んで攻撃するのが安全策。

マッドドレムラス

Lv2

●ＨＰ：70　●経験値：1100
●出現場所：幻・竜・最・滝・食・掛・フ
●肉の特殊効果：モンスターを転ばせる。ふきとばしの杖と同等の効果。

特殊能力はドレムラスとほぼ一緒。唯一違うのが、シレンを１マス弾くということだ。水たまりなどの障害物上も通過して弾きとばすので注意すること。

●ＨＰ：18　●経験値：10
●出現場所：ネ・断・霊・フ
●肉の特殊効果：ランダムダンジョンの壁を掘ることができる。

ネブリ山廃坑から出現する兵隊アリは、ダンジョン内の壁を掘りまくる困ったモンスター。ただし、時には埋ぞう金のありかまで案内してくれることもある。

●ＨＰ：45　●経験値：50
●出現場所：食・フ
●肉の特殊効果：ランダムダンジョンの壁を掘ることができる。

こばみ谷以降のダンジョンから登場する兵隊アリのパワーアップ版。もしブフーの杖か包丁を持っているのであれば、肉に変えてしまうのが得策である。

●ＨＰ：130　●経験値：2000
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：モンスターを転ばせる。ふきとばしの杖と同等の効果。

ハードレムラスに転ばされると、シレンは２マスも弾きとばされる。さらに持っているアイテムも地面に落としてしまうのだ。矢や杖で遠くから攻撃しよう。

●ＨＰ：60　●経験値：100
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：ランダムダンジョンの壁を掘ることができる。

この系統で唯一、掛軸裏の洞窟に出現する大将アリ。かなり深く潜らないと出会うことはまずない。たとえ出会ったとしても注意する強さではないぞ。

ガマラ

Lv1

●ＨＰ：10　●経験値：５
●出現場所：山・天・森・食・掛・フ
●肉の特殊効果：攻撃はできないがモンスターからお金を盗みランダムワープ。

シレンに近づきお金を奪って逃げるモンスター。逃走中のガマラは２マス移動するようになり倒すのは難しい。壁沿いを移動する習性を利用して追い詰めよう。

ガマグッチ

Lv2

●ＨＰ：40　●経験値：20
●出現場所：ネ・霊・食・掛・フ
●肉の特殊効果：攻撃はできないがモンスターからお金を盗みランダムワープ。

この系統のモンスターは倒すと必ずお金を落とす。しかしお金を盗まれた場合、落としていくのは盗まれた分だけだ。できればその前に倒してお金を稼ごう。

死の使い

Lv1

●ＨＰ：25　●経験値：30
●出現場所：森・ネ・食・掛・フ
●肉の特殊効果：２回移動できる。攻撃の場合は１回のみ。

宙を飛び高速で襲いかかるモンスター。シレンの２倍の移動力を持つため、こいつから逃げ切ることはまずできない。成仏の鎌などで確実にしとめていこう。

地獄の使者

Lv2

●ＨＰ：45　●経験値：130
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：２回行動できる。

死の使いより能力値がアップしており、さらに２回行動する強敵。成仏の鎌があっても接近戦を挑むのは危険だ。ドラゴン草で遠距離から一気にカタをつけたい。

ガマゴン

Lv3

●ＨＰ：50　●経験値：800
●出現場所：食・掛
●肉の特殊効果：攻撃はできないがモンスターからお金を盗みランダムワープ。

お金が落ちていると、シレンの所持金には目もくれず、上に乗ってその場から動かなくなる。こちらが攻撃しても、何にもしてこないので絶好のチャンスだ。

ぬすっトド

Lv1

●ＨＰ：35　●経験値：20
●出現場所：ネ・断・霊・掛・フ
●肉の特殊効果：敵からアイテムを奪いワープ。アイテムに触れてもワープ。

シレンの持ち物をひとつだけ盗んで、逃げ去るモンスター。取られる前に倒すことができれば、確実にアイテムを落とすので、見つけ次第すぐ倒すこと。

死神

Lv3

●ＨＰ：65　●経験値：950
●出現場所：ム・幻・竜・最・滝・食・掛・フ
●肉の特殊効果：２回行動でき、１行動で２回攻撃が可能。壁を通過できる。

２回行動が可能で、壁も通過できるイヤなモンスター。戦う時には広い場所でやること。狭い通路では壁の中から攻撃されて、反撃することができないぞ。

みどりトド

Lv2

●ＨＰ：51　●経験値：50
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：敵からアイテムを奪いワープ。アイテムに触れてもワープ。

ぬすっトドと同じくアイテムを盗むのだが、シレンが攻撃を加えると分裂していくのが特徴。分裂した集団に襲われ、丸裸にされないよう、気をつけること。

アイアントド

Lv3

●HP：70　●経験値：60
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：敵からアイテムを奪いワープ。アイテムに触れてもワープ。

みどりトドと同じく、攻撃されると分裂する。防御力が高いぶん、なかなか倒すことができない。苦労する割りには、もらえる経験値が少ないのもネックだ。

火炎入道

Lv1

●HP：35　●経験値：60
●出現場所：断・霊・掛・フ
●肉の特殊効果：銀の矢以外飛び道具は効かず、ブレス攻撃に対し無敵。

飛び道具でダメージを与えられないモンスター。唯一銀の矢だけは威力を発揮。これ以外では遠投の腕輪を装備することで、ダメージを与えられるようになる。

火炎入道2

Lv2

●HP：65　●経験値：170
●出現場所：テ・掛・フ
●肉の特殊効果：銀の矢以外飛び道具は効かず、ブレス攻撃に対し無敵。

地雷もしくはオヤジ戦車などの砲弾を受けると、分裂するモンスター。一度に4体も増殖するので、アッという間に周りがモンスターだらけになるぞ。

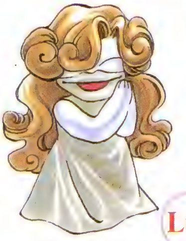
火炎入道3

Lv3

●HP：70　●経験値：300
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：銀の矢以外飛び道具は効かず、ブレス攻撃に対し無敵。

火炎入道はドラゴン草で攻撃するとダメージは受けずに、何とレベルアップしてしまう。攻撃したつもりが、逆に手助けしてしまうので注意しよう。

ノロージョ



Lv1

●ＨＰ：27　●経験値：40
●出現場所：断・霊・掛・フ
●肉の特殊効果：装備している盾の呪いが解ける。

こいつはシレンが装備している盾に呪いをかけてしまう。呪われているうちは装備解除できなくなるので、強い盾を入手してもムダ。早く呪いを解こう。

ノロージョの姉

Lv2

●ＨＰ：40　●経験値：100
●出現場所：テ・食・掛・フ
●肉の特殊効果：矢を除いた装備品の呪いがすべて解ける。

ノロージョが盾だけを呪うのに対し、姉は武器と腕輪まで呪う力の持ち主。肉はおはらいの巻物と同じ効果を持つので、呪われたその場で肉にするのが一番だ。

ノロージョの母

Lv3

●ＨＰ：75　●経験値：300
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：壷の中身以外の、呪われた持ち物すべての呪いが解ける。

現在装備しているものだけでなく、持っている装備品まで呪ってしまう。呪われたくなければ壷に入れておくしかない。やはり肉にするのが確実な解決策だ。

パコレプキン

Lv1

●ＨＰ：27　●経験値：30
●出現場所：断・霊・食・掛・フ
●肉の特殊効果：壁を通りぬけられる。水路や溝の上を渡ることもできる。

地形に影響されることなく、移動や攻撃をしてくるモンスター。特に壁の中から攻撃された場合、こちらは反撃ができない。広い場所に移動して立ち向かおう。

●ＨＰ：60　●経験値：250
●出現場所：フ
●肉の特殊効果：壁を通り抜けられる。水路や溝の上を渡ることもできる。

この系統のモンスターはまっすぐシレンを狙うわけではなく、かなり気まぐれな動きをする。囲まれても攻撃されないことが多いので、あきらめないこと。

●ＨＰ：60　●経験値：1500
●出現場所：食・フ
●肉の特殊効果：壁を通り抜けられる。水路や溝の上を渡ることもできる。

ゴースト系のモンスターなので成仏の鎌に弱い。しかし肉の特殊効果を考えると、単に倒すだけではもったいない。ブフーの杖に余裕があるなら肉にしよう。

●ＨＰ：7　●経験値：4
●出現場所：山・食・掛・フ
●肉の特殊効果：いくらでも木の矢が使える。

シレンが初めて出会う、飛び道具を使うモンスター。攻撃力は低いが真正面から接近しては手数に押される。左右に動きながら待ち、近づいてきたら倒そう。

●ＨＰ：20　●経験値：35
●出現場所：天・食・掛・フ
●肉の特殊効果：いくらでも鉄の矢が使える。

木の矢より強力な鉄の矢を撃ってくる。倒すだけならボウヤーと同じ方法でいい。もし肉が手に入ったら壁を利用して鉄の矢を集め、戦闘に備えよう。

●ＨＰ：25　●経験値：65
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：２回行動ができる。いくらでも銀の矢が使える。

銀の矢を使う唯一のモンスターだ。コドモ戦車とほぼ同じ動きをするので、攻略法も同じものが通用する。できれば肉にして銀の矢の威力を楽しみたい。

●ＨＰ：30　●経験値：70
●出現場所：霊・食・掛・フ
●肉の特殊効果：威力20の砲弾が撃てる。しかし行動力が普段の半分になる。

着弾すると爆風で周囲の相手に20ダメージを与える砲弾を撃つ。シレンが２回行動すれば、やっと１回行動できるほど動きが鈍い。１発に耐えられれば勝てる。

●ＨＰ：25　●経験値：40
●出現場所：ネ・断・食・掛・フ
●肉の特殊効果：２回行動ができる。いくらでも鉄の矢が使える。

シレンが直接攻撃できない程度に距離をあけ、遠距離戦を挑んでくる。向かって行っても逃げられるだけなので、通路に入り、追ってきたところを攻撃しよう。

●ＨＰ：40　●経験値：300
●出現場所：テ・食・掛・フ
●肉の特殊効果：威力30の砲弾が撃てる。

砲弾の威力はさておき、行動力がシレンと同じという点がやっかいだ。砲弾のダメージは完全には防げないので無傷では倒せない。回復アイテムは必需品だ。

イッテツ戦車

Lv3

●ＨＰ：50　●経験値：1000
●出現場所：フ
●肉の特殊効果：砲弾が撃て、２回行動ができるようになる。

ゲーム中でトップクラスの能力を持つモンスター。シレンの２倍動けるので、どく草を当てて動きを鈍くするか、バクスイの巻物で眠らせてから攻撃すること。

やみふくろう

Lv1

●ＨＰ：4　●経験値：15
●出現場所：ネ・断・霊・テ・食・掛・フ
●肉の特殊効果：あかりの巻物と同様。寝ているモンスターを起こさずに移動。

シレンが部屋の中に入っても、室内を明るくできなくなってしまう。透視の腕輪を装備していれば位置が判るので、それを手がかりにして倒してしまおう。

ぴーたん

Lv1

●ＨＰ：5　●経験値：7
●出現場所：天・森・ネ・断・霊・食・掛・フ
●肉の特殊効果：モンスターに倒されるとおにぎりになってから死亡する。

倒せば確実に、おにぎりを手に入れることができる。ただし逃げ足が早いので、袋小路に追い詰めるようにして倒すのが得策。よく考えてから行動すること。

逃げピータン

Lv2

●ＨＰ：5　●経験値：50
●出現場所：テ・掛
●肉の特殊効果：攻撃されるとワープし、倒されると大きいおにぎりになり死亡。

逃げ足が早く、シレンが攻撃すると同じ階のどこかへとワープする。倒せば大きいおにぎりが手に入るので、一撃で倒せるような武器を持っていればカモだ。

おばけ大根

Lv1

●ＨＰ：8　●経験値：8
●出現場所：山・食・掛・フ
●肉の特殊効果：どく草を、無尽蔵に投げつけることができる。

どく草に当たるとステータスを下げられる。しかし一番怖いのは少しの間、シレンの動きが半減することだ。またモンスターに使えば、同じ効果が得られる。

めまわし大根

Lv2

●ＨＰ：45　●経験値：80
●出現場所：瀑・食・フ
●肉の特殊効果：混乱草を、無尽蔵に投げつけることができる。

シレンを混乱状態にすることができる。こうなると、回転以外の操作が不能となってしまう。困った時の巻物を読めば回復できるので、すぐに使うこと。

飛びぴーたん

Lv3

●ＨＰ：10　●経験値：150
●出現場所：テ
●肉の特殊効果：２回行動可能。食べた後はＬボタンで自由にワープできる。

ゲーム中、一番用心深いモンスター。見えたと思ったらすぐワープしてしまう。倒すのはかなり難しいが、確実にアイテムを落としていくのは魅力的だ。

ねむり大根

Lv3

●ＨＰ：50　●経験値：120
●出現場所：大根系のレベル変化で出現
●肉の特殊効果：睡眠草を、無尽蔵に投げつけることができる。

睡眠草を投げつけてくるモンスター。これに当たると一定時間シレンは寝てしまい、一切の行動ができなくなる。これを防ぐ方法はないので注意しよう。

いやしウサギ

Lv1

●ＨＰ：6　●経験値：6
●出現場所：断・霊・瀑・テ・ム・幻・竜・最・食・フ
●肉の特殊効果：回復の呪文を唱えてＨＰを回復することができる。

モンスターを攻撃すると、突然現れてダメージを回復してしまう。真っ先に倒しておかないと、戦闘が苦しくなる。体力は低いので簡単に倒せるはずだ。

ンドゥバ

Lv1

●ＨＰ：50　●経験値：12
●出現場所：アイテムのある階
●肉の特殊効果：一定時間アイテムに変わる。この間は攻撃を受けない。

アイテムになりすまし、近づいてきたシレンを攻撃する。ダンジョンによってはアイテムにはならずに、そのままの姿で登場していることもある。

ンドゥルー

Lv2

●ＨＰ：50　●経験値：250
●出現場所：アイテムのある階
●肉の特殊効果：一定時間アイテムに変わる。この間は攻撃を受けない。

ダンジョン内の店にいることが多い。あかりの巻物を使えば、位置を知ることができる。近づく前にかなしばりの杖で固めてからアイテムを購入しよう。

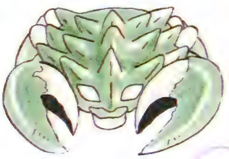
ンバマ

Lv3

●ＨＰ：50　●経験値：500
●出現場所：アイテムのある階
●肉の特殊効果：一定時間アイテムに変わる。この間は攻撃を受けない。

店にアイテムが置いてある時、ひとつだけ違うものがあったら、間違いなくモンスターだと考えていい。他にも階段などに化け、ひと目で見破れる時もある。

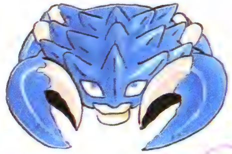
ギャザー



●ＨＰ：50　●経験値：135
●出現場所：瀑・掛
●肉の特殊効果：なし

力押しタイプのモンスター。バトルカウンターを装備して相手の攻撃を反射させるか、見切りの盾で攻撃自体を回避しながら戦うのが有効な手段だ。

キラーギャザー



●ＨＰ：60　●経験値：500
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：なし

まともに戦うと危険な相手。大型地雷を踏むなどして、一撃で倒すようにするのが安全。他にも弱いモンスターの肉を当てて弱体化させるのもいい。

くねくねハニー

●ＨＰ：30　●経験値：40
●出現場所：瀑・食・掛・フ
●肉の特殊効果：モンスターのレベルを１ランク下げることができる。

特殊攻撃を受けると、シレンのレベルが下がってしまう。最も安全に戦うのは、はじめに封印の杖を使うこと。そうすればレベルを下げられる心配はなくなる。

ヘルギャザー

●ＨＰ：120　●経験値：2000
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：なし

攻撃力の高いヘルギャザーには、身がわりの杖を使って、他のモンスターに攻撃させるのが無難といえる。その間シレンは安全な場所で待機していよう。

ナイフゲータ

Lv1

●ＨＰ：7　●経験値：4
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：モンスターを攻撃する時にだけ、１回の行動で３回攻撃。

体力が低く、モンスターとしては弱い部類に入る。しかしシレンが肉を食べれば、連続攻撃ができる。普通に倒すよりもブフーの杖で肉にしたほうが役立つ。

デブータ

Lv1

●ＨＰ：25　●経験値：23
●出現場所：ネ・掛・フ
●肉の特殊効果：周囲２マスの範囲以内に岩石を投げる遠距離攻撃ができる。

シレンに対して岩を投げつけてくる。他の飛び道具とは違い、障害物越しでも攻撃してくるので、気をつける必要がある。逃げるよりも近づいて戦うことだ。

サーベルゲータ

Lv2

●ＨＰ：40　●経験値：80
●出現場所：瀑・食・掛・フ
●肉の特殊効果：モンスターを攻撃する時にだけ、１回の行動で４回攻撃。

攻撃力が高く、そのうえ２回もの連続攻撃を仕掛けてくる。ただし、ゲータ系モンスターの肉を食べて対抗すれば、攻撃回数が相手より多く有利に戦える。

ブレイドゲータ

Lv3

●ＨＰ：100　●経験値：1000
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：モンスターを攻撃する時にだけ、１回の行動で５回攻撃。

攻撃する回数が３回と多いので、普通に戦うと大変。ここは痛み分けの杖を使い、弟切草や背中の壺で回復しながら、相手の力を利用して倒そう。

デブーチョ

Lv2

●ＨＰ：50　●経験値：200
●出現場所：幻・竜・食・掛・フ
●肉の特殊効果：周囲５マスの範囲以内に岩石を投げる遠距離攻撃ができる。

デブータよりも、さらに岩石攻撃がパワーアップしたモンスター。もちろん有効範囲も広がっているので、それだけ不意の攻撃を受けやすくなっている。

デブートン

Lv3

●ＨＰ：105　●経験値：1000
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：周囲10マスの範囲以内に岩石を投げる遠距離攻撃ができる。

シレンからは姿が見えなくても、岩を投げつけてくる。透視の腕輪を装備して正確な位置をつかみ、遠くから杖を振ってしまうのが得策である。

エーテルデビル

Lv1

●ＨＰ：50　●経験値：50
●出現場所：テ・ム・滝・掛・フ
●肉の特殊効果：シレンの姿が消え、モンスターから攻撃されなくなる。

めぐすり草やあかりの巻物を使わないと、姿を見ることができない。さらに杖を振っても、効果を跳ね返してしまう。ただし、杖を投げれば効果がある。

ガイコツまどう

Lv1

●ＨＰ：23　●経験値：15
●出現場所：森・ネ・食・掛・フ
●肉の特殊効果：ガイコツまどうの杖が、無尽蔵に使えるようになる。

特殊攻撃である杖の効果は、場所替え・ふきとばし・倍速・ワープと全部で４種類。どの効果なのかはランダムなので、使われてみない限りわからない。

ガイコツまじん

●ＨＰ：39　●経験値：70
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：ガイコツまどうの杖が、無尽蔵に使えるようになる。

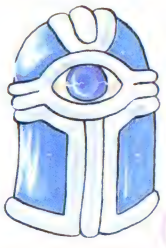
ガイコツまじんが使う杖の効果は、かなしばり・混乱・一時しのぎ・変化・ダメージの全部で５つ。特に変化は相手を違うモンスターに変えることができる。

ガイコツまおう

●ＨＰ：60　●経験値：400
●出現場所：ム・滝・食・掛・フ
●肉の特殊効果：ガイコツまどうの杖が、無尽蔵に使えるようになる。

特殊攻撃である杖の効果は、かなしばり・睡眠・身がわり・不幸・ブフー・減速の６つである。中でも減速は、シレンの行動を半減させてしまう厄介な攻撃だ。

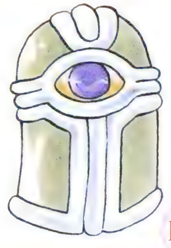
ゲイズ



●ＨＰ：20　●経験値：15
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：相手に催眠術をかけて、混乱させることができる。

シレンに催眠術をかけるモンスター。混乱させたり勝手に装備を外すしてしまうなど効果は色々。ただし、この催眠術はゲイズと隣接しない限り効果はない。

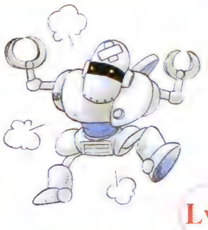
スーパーゲイズ



●ＨＰ：51　●経験値：300
●出現場所：テ・掛・フ
●肉の特殊効果：相手に催眠術をかけて、混乱させることができる。

ゲイズ系が一番怖いのは、ダンジョン内で１ッ目ハウスに踏み込んだ時。ここで装備を外されてしまった場合には、身替わりの杖などで急場をしのぐしかない。

カラクロイド



Lv1

●ＨＰ：50　●経験値：250
●出現場所：テ・食・掛・フ
●肉の特殊効果：ワナを仕掛けることができ、モンスターがワナにかかる。

いたる所にワナを仕掛けるモンスター。肉の特殊効果を考えると倒さずに、ブフーの杖を使用して肉にしたほうがいい。この肉は、利用価値の高いスグレモノだ。

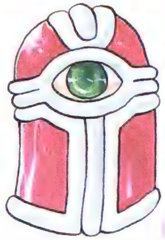
とおせんりゅう

Lv1

●ＨＰ：12　●経験値：8
●出現場所：掛・フ
●肉の特殊効果：地面にもぐり、１マス先の場所に出現することができる。

他のモンスターとは動き方が違い、１マスぶんだけ地面の下をもぐり、移動することができる。シレンに対しては、反対側の場所へ動こうとするのが特徴。

ハイパーゲイズ



Lv3

●ＨＰ：110　●経験値：2000
●出現場所：フ
●肉の特殊効果：相手に催眠術をかけて、混乱させることができる。

ゲイズ系の特殊攻撃に対して一番安全なのは、やまびこの盾を装備している時だ。他には混乱草を投げつけて、モンスターのほうを先に混乱させるのもいい。

ドラゴンヘッド

Lv2

●ＨＰ：75　●経験値：500
●出現場所：ム・幻・竜・最・食・掛・フ
●肉の特殊効果：地面にもぐり、１マス先の場所に出現することができる。

この系統のモンスターは、たとえシレンがワナ師の腕輪を装備していても、ワナに引っ掛かることがない。意外と重要なことなので覚えておこう。

スルードラゴン

Lv3

●ＨＰ：80　●経験値：1000
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：地面にもぐり、１マス先の場所へ出現することができる。

地面にもぐる特技を封じるには、障害物を背にして戦えばいい。他にも、封印の杖を使って地面にもぐる特殊能力を封印してしまうという手段もある。

ドラゴン

Lv1

●ＨＰ：90　●経験値：2500
●出現場所：幻・竜・最・食・掛・フ
●肉の特殊効果：攻撃力30のブレスが吐ける。

ブレスによる攻撃は、どんなにシレンのレベルを上げても防ぐことはできない。ドラゴンシールドを装備して、受けるダメージを半減するしかない。

スカイドラゴン

Lv2

●ＨＰ：100　●経験値：5000
●出現場所：食・掛・フ
●肉の特殊効果：左右45度の範囲内で攻撃力40のホーミングブレスが吐ける。

距離に関係なく、モンスターの正面45度にシレンがいるとブレスが飛んでくる。さらに間にモンスターをはさんでも、確実に狙ってくる。速攻で倒すように!!

アークドラゴン

Lv3

●ＨＰ：120　●経験値：8000
●出現場所：フ
●肉の特殊効果：左右45度の範囲内で攻撃力50のホーミングブレスが吐ける。

スカイドラゴンと同様に完全追尾型のブレスを吐く。このブレスのダメージは火炎入道の肉を食べれば無効になる。対ドラゴン戦では必要なアイテムだ。

こばみ谷以降に登場するモンスター

●ＨＰ：５
●経験値：３
●出現場所：食・フ
●肉の特殊効果：なし

あなぐらマムル

マムルの１レベル上のモンスター。ＨＰも低く防御力も弱いが、武器を装備していなくても簡単に倒せる。肉にして強い敵に当てるといいだろう。

●ＨＰ：4
●経験値：1000
●出現場所：フ
●肉の特殊効果：なし

洞窟マムル

マムルの最強レベル。ＨＰは少ない割に防御力が高く、武器で攻撃してもほとんどダメージを与えられない。アイテムで攻撃するといいだろう。

●ＨＰ：50
●経験値：200
●出現場所：フ
●肉の特殊効果：正面以外の防御力低下。

正面戦士

正面の防御力は高いが、後ろや横などの防御力は極端に弱い。戦う時は、かなしばりの杖などで動きを固定し、後ろや横に回り込んでから攻撃する。

●ＨＰ：100
●経験値：2000
●出現場所：掛・フ
●肉の特殊効果：正面以外の防御力低下。

正面ファイター

弟分の正面戦士と同じく、正面以外からの攻撃には極端に弱い。やはりかなしばりの杖などで固定し、回り込んで攻撃すると効率よく倒せる。

●ＨＰ：250
●経験値：6000
●出現場所：フ
●肉の特殊効果：正面以外の防御力低下。

正面マスター

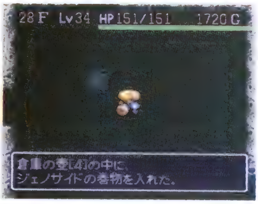
正面戦士系最強レベル。防御力が高く、最高に鍛え上げた刀でも、わずかなダメージしか与えられない。ドラゴン草でも多少は効果がある。

イヤなモンスター　ワースト５

1.オ　ド　ロ	メッキをはがして武具の特殊能力を１つ奪い、錆させる悪業に支持多数。	4.アークドラゴン	追尾するブレスに逃げ場なし。ジェノサイドの巻物が切実に欲しくなる。
2.ン　ド　ゥ　バ	店さえあれば一階でも登場するので、出ると一撃で殺されるのだ。	5.めまわし大根	モンスターに追われている所を混乱させられると、やる気も失せる。
3.いやしウサギ	手ごわいモンスターに戦いを挑むと水を差しに現れる。邪魔臭さ天下一。		ワースト５は以上の５体。ジェノサイドの巻物が手に入ったら、この５体だけは必ず消せ！

アイテムリスト

旅先でシレンの身を守ってくれる様々なアイテム類。ここからは『シレン』で登場するアイテムを種類別に分けて紹介していくぞ。また、こばみ谷クリア後に登場する食神のほこらや掛軸裏の洞窟、フェイの最終問題で登場するアイテムも取り上げてある。このリストを参考に、様々なアイテムを有効に使ってほしい。



旅先で見つけた珍しいアイテムは、倉庫や預かり場へ送って保管しておこう。

強力なモンスターに有効なアイテムの数々

ジェノサイド＆白紙の巻物

ジェノサイドの巻物は、モンスターを確実に消し去ってしまうアイテムだ。これをモンスターに投げつければ、どんな強力なモンスターでも、その時点で存在を抹消されてしまうのだ。遠投の腕輪を装備して投げれば、直線上にいる複数のモンスターを消し去ることもできるぞ。これで最後に消し去ったモンスターは、そのプレイ中で復活することもない。さらに白紙の巻物でもジェノサイドの効果は代用することができる。この２本の巻物を見つけたら、最後の決戦まで温存しておこう。

ジェノサイドの巻物は読むのではなく、投げて使う変わった巻物なのだ。

白紙の巻物に「じぇのさいど」と書けば、本物の巻物と同等の効果を発揮するぞ。

身がわりの杖

モンスターに囲まれた時や、モンスターハウスに足を踏み入れてしまった時に役立つのが、この身がわりの杖。この杖をモンスターに振れば、にせシレンを作り上げることができる。にせシレンを作ってモンスターの攻撃を集中させ、強敵を倒してしまおう。

身がわりの杖でにせシレンを作り、他のモンスターに倒させるのも有効的な手段。

番外 弱いモンスターの肉

アイテムデータとしては紹介していないが、ブフーの杖やブフーの包丁で作ったモンスターの肉も強力なモンスターに対抗するための立派な手段。強すぎるモンスターは、弱いモンスターの肉を当てて変身させる。すると被害を受けず、簡単に倒せてしまうのだ。

弱いモンスターの代表格であるマムル。この肉はモンスターに当ててしまおう。

アイテムリストの見方

紹介するアイテムは9種123個。便利な物がほとんどだが、非常に危険な物もまた存在する。不確定名のアイテムには注意しよう。

アイテム名

アイテムの効果

アイテムごとに最も適した使い方をすると得られる効果。杖は振る、巻物は読む、草は食べる、壷は入れるまたは押すというのが一般的。

こん棒

効　果：太い木の棒にトゲをつけ、強化しただけの単純な武器。鍛冶屋で鍛えることができない。

攻撃力：2　値段：240

攻撃力

武器を装備した時の攻撃力の上昇値。盾の場合は防御力となる。

値　段

店で買う時の値段。売るところの半額以下になる。

アイテムグラフィック

アイテムの値段

※武器と盾の価格は、修整値が0の状態で売られている数字。

※杖と壷の価格は、使用回数が0の場合のもの。使用回数が1増えると、価格は10%上がる。

　例：かなしばりの杖［3］＝1000＋300(30%)＝1300ギタン

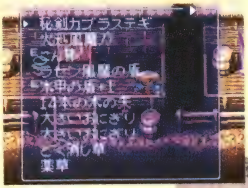
　例：トドの壷［6］＝1600＋960(60%)＝2560ギタン

※「保存の壷」「やりすごしの壷」「底抜けの壷」の3種類は、使用回数に関係なく価格は変わらない。

※使用回数の上限は、杖の場合は99、壷の場合が10である。

幻の武器と盾を探せ！

リストには載せていないが、『シレン』に登場する武器や盾には3つの秘密の装備が存在する。その名前は「火迅風魔刀」「秘剣カブラステギ」、そして「ラセン風魔の盾」だ。これらはダンジョン内に落ちているわけではなく、普通に手に入れることは不可能だ。入手するためにはとある装備を特定の状態にし、ある場所へ行くこと。どの装備かは、秘密の装備についている名前がヒントになるぞ。



写真を見てもらえばわかるように、条件さえそろえば3つの幻の装備が手に入る。

攻撃力、防御力ともに高い。さらに鍛冶屋で鍛えられるので、能力はまだ上がる。

アイテムリストインデックス

データ編

武器

カタナ……110
剛剣マンジカブラ……111
こん棒……110
成仏の鎌……110
つるはし……110
どうたぬき……110
ドラゴンキラー……111
ドレインバスター……111
ブフーの包丁……111
長巻……110
必中の剣……110
1ツ目殺し……110
ミノタウロスの斧……111
妖刀かまいたち……110

矢

木の矢……111
銀の矢……111
鉄の矢……111

盾

皮甲の盾……112
重装の盾……112
青銅甲の盾……112
使い捨ての盾……113
鉄甲の盾……112
地雷ナバリの盾……112
トドの盾……112
ドラゴンシールド……113
バトルカウンター……112
風魔の盾……113
見かけだおしの盾……112
見切りの盾……113
木甲の盾……112
やまびこの盾……113

腕輪

遠投の腕輪……113
会心の腕輪……114
回復の腕輪……114
混乱よけの腕輪……113
錆よけの腕輪……113
しあわせの腕輪……114
識別の腕輪……115
垂れ流しの腕輪……114
痛恨の腕輪……114
通過の腕輪……114
透視の腕輪……114
値切の腕輪……114
呪いよけの腕輪……113
レベル固定の腕輪……114
ワナ師の腕輪……114

杖

痛み分けの杖……115
一時しのぎの杖……115
ガイコツまどうの杖……115
かなしばりの杖……115
しあわせの杖……116
場所替えの杖……115
封印の杖……116
ふきとばしの杖……115
不幸の杖……115
ブフーの杖……116
身がわりの杖……115

草

胃拡張の種……117
胃縮小の種……117
命の草……116

弟切草 ……………………………116
キグニ族の種 ……………………………118
くねくね草 ……………………………118
混乱草 ……………………………117
雑草 ……………………………116
しあわせ草 ……………………………117
睡眠草 ……………………………117
ちからの草 ……………………………117
超不幸の種 ……………………………118
天使の種 ……………………………118
どく消し草 ……………………………117
どく草 ……………………………116
ドラゴン草 ……………………………117
不幸の種 ……………………………118
復活の草 ……………………………117
無敵草 ……………………………117
めぐすり草 ……………………………116
薬草 ……………………………116

巻物

あかりの巻物 ……………………………118
大部屋の巻物 ……………………………119
おはらいの巻物 ……………………………119
くちなしの巻物 ……………………………120
困った時の巻物 ……………………………119
混乱の巻物 ……………………………118
ジェノサイドの巻物 ……………………………120
識別の巻物 ……………………………118
自爆の巻物 ……………………………120
真空斬りの巻物 ……………………………119
吸い出しの巻物 ……………………………119
地の恵みの巻物 ……………………………119
壷増大の巻物 ……………………………119
敵倍速の巻物 ……………………………120
天の恵みの巻物 ……………………………119
白紙の巻物 ……………………………120
バクスイの巻物 ……………………………118
パワーアップの巻物 ……………………………119
拾えずの巻物 ……………………………120
迷子の巻物 ……………………………120
メッキの巻物 ……………………………119
モンスターハウスの巻物 ……………………………118
ワナの巻物 ……………………………119

壷

アホくさい壷 ……………………………122
うっぷんばらしの壷 ……………………………122
ガイバラの壷 ……………………………122
トドの壷 ……………………………121
強化の壷 ……………………………122
合成の壷 ……………………………121
識別の壷 ……………………………121
弱化の壷 ……………………………121
倉庫の壷 ……………………………121
底抜けの壷 ……………………………121
背中の壷 ……………………………121
変化の壷 ……………………………120
分裂の壷 ……………………………121
保存の壷 ……………………………121
魔物のるつぼ ……………………………121
やりすごしの壷 ……………………………120
割れない壷 ……………………………122

おにぎり

大きいおにぎり ……………………………122
おにぎり ……………………………122
巨大なおにぎり ……………………………122
くさったおにぎり ……………………………122
特製おにぎり ……………………………122

アイテムリスト

武器

接近戦で一番頼りになる道具がこの武器。これを装備すればシレンの攻撃力がアップする。旅先で確実に入手しておきたい。

こん棒

効　果：太い木の棒にトゲをつけ、強化しただけの単純な武器。鍛治屋で鍛えることができない。

攻撃力：2　値段：240

長巻

効　果：つかの部分が長い、なぎなたのような刀。カタナ程度の強さに鍛えないと心もとない。

攻撃力：4　値段：500

カタナ

効　果：強さ、知名度ともに最も一般的な武器。これが手に入ればとりあえずは安心だ。

攻撃力：6　値段：800

どうたぬき

効　果：どうたぬき源馬作の名刀。こばみ谷で合成武器を作るなら、これをベースにするとよい。

攻撃力：8　値段：1200

つるはし

効　果：壁を掘れるが、ある程度使うと壊れてしまう。他の武器と合成してはいけない。

攻撃力：1　値段：240

必中の剣

効　果：攻撃すると必ず命中する。攻撃力が低いので、他の武器と合成してやるといい。

攻撃力：2　値段：10000

妖刀かまいたち

効　果：前方3方向を同時に攻撃できる。ただしワナや隠し通路は、前方でしか感知できない。

攻撃力：3　値段：5000

成仏の鎌

効　果：ゴースト系モンスター（死の使い、ぼうれい武者など）に大ダメージを与える。

攻撃力：4　値段：2000

1ツ目殺し

効　果：1ツ目のモンスター（ゲイズ、アイアンヘッドなど）に大ダメージを与える。

攻撃力：5　値段：3600

ドレインバスター

効　果：ドレイン能力を持つモンスター（吸引幼虫、まわるポリゴンなど）に大ダメージを与える。

攻撃力：5　値段：4000

ミノタウロスの斧

効　果：時々会心の一撃が出て、相手に大ダメージを与える。タウロス系のモンスターが落とす。

攻撃力：4　値段：6000

ドラゴンキラー

効　果：ドラゴン系モンスター（ドラゴン、とおせんりゅうなど）に大ダメージを与える。

攻撃力：7　値段：3600

剛剣マンジカブラ

効　果：天才刀工師カブラ作の剣。そのまま使っても強いが、ぜひとも極限まで鍛えてほしい。

攻撃力：12　値段：15000

ブフーの包丁

効　果：これでモンスターを倒すと、その肉が手に入ることがある。食神のほこらでの標準装備。

攻撃力：5　値段：2000

Tage

矢

遠距離からモンスターを攻撃することができる道具。基本射程が10マスと短めだが、離れたモンスターに攻撃できる点がポイント。

木の矢

効　果：木製の矢。ボウヤーの肉を手に入れたら、壁を使って稼いでおくと後々役に立つ。

値段：10

鉄の矢

効　果：鉄製の矢。木の矢よりも威力が高い。クロスボウヤーとコドモ戦車が使ってくる。

値段：40

銀の矢

効　果：銀製の矢。相手や地形を貫通することができ、射程は無限。威力は鉄の矢と同じ。

値段：80

盾

装備すればシレンの防御力がアップする。洞窟内でモンスターと戦う場合には、シレンの身を守る唯一の道具となる。

皮甲の盾

効　果：皮製なので錆びない。装備中は満腹度の減るスピードが普段の半分になる。

防御力：2　値段：1000

木甲の盾

効　果：木製なので錆びない。防御力は低いが、皮甲の盾がないなら合成用として持っておこう。

防御力：3　値段：600

青銅甲の盾

効　果：青銅製の盾。防御力が低いうえに特殊効果もない。強化するなら他の盾を。

防御力：4　値段：300

鉄甲の盾

効　果：鋼鉄製の盾。こばみ谷で合成盾を作るなら、これをベースにするといいだろう。

防御力：7　値段：1800

重装の盾

効　果：防御力は高いが非常に重く、装備すると満腹度の減るスピードが普段の倍速くなる。

防御力：10　値段：3000

トドの盾

効　果：ぬすっトド系やガマラ系のモンスターから、アイテムやゴールドが盗まれるのを防ぐ。

防御力：3　値段：2000

地雷ナバリの盾

効　果：地雷や戦車の砲弾といった、爆発によるすべてのダメージを半減させる。

防御力：3　値段：4000

見かけだおしの盾

効　果：見た目は強そうだが、防御力は低め。値段も高く、買ってもお金のムダにしかならない。

防御力：3　値段：10000

バトルカウンター

効　果：隣接して攻撃してきた相手に、受けたダメージに応じてカウンター攻撃を返す。

防御力：5　値段：5000

見切りの盾

効　果：相手からの攻撃が当たりにくくなる。相手が力自慢なら、修正値以上の働きをしてくれる。

防御力：5　値段：7500

やまびこの盾

効　果：魔法攻撃（ガイコツまどう、きり仙人などの呪文やゲイズの催眠術）を反射する。

防御力：5　値段：12000

ドラゴンシールド

効　果：ドラゴンの吐いた炎によるダメージを半減させる。防御力も高くお得な盾。

防御力：7　値段：5000

使い捨ての盾

効　果：防御力が高いが、攻撃を受けるたびに１ずつ弱くなる。間違えて合成に使わないように。

防御力：30~0　値段：2000

風魔の盾

効　果：風魔鉄と呼ばれる金属でできている盾。主にフェイの最終問題で入手できる。

防御力：12　値段：5000

腕輪

一度にひとつだけ装備でき、秘められた特殊能力が身につく。同じような値段が多く、価格で正体を判別することは難しい。

遠投の腕輪

効　果：矢や投げたアイテムが、地形とモンスターを貫通するようになる。射程は無限。

値段：1200

呪いよけの腕輪

効　果：ノロージョ系モンスターによる呪いを防ぐ。すでに呪われている装備には効果は及ばない。

値段：2400

錆よけの腕輪

効　果：錆のワナやミドロ系モンスターの攻撃による武器、防具の錆びを防ぐ。

値段：2400

混乱よけの腕輪

効　果：回転盤のワナやめまわし大根の混乱草攻撃によって、混乱するのを防ぐ。

値段：2400

透視の腕輪

効　果：すべてのアイテムとモンスターの位置がわかるようになる。マップ自体はわからない。

値段：3600

回復の腕輪

効　果：一度に回復するＨＰの量が多くなる。ただし、それだけ満腹度の減りも大きくなる。

値段：5000

会心の腕輪

効　果：装備している武器の種類とは無関係に、時々会心の一撃が出るようになる。

値段：10000

値切の腕輪

効　果：買い物する時に一度支払いを断れば、払う金額を半額に値切ることができる。

値段：10000

しあわせの腕輪

効　果：何かひとつ行動するごとに、経験値が１加算される。町の中にいると効果は現れない。

値段：10000

ワナ師の腕輪

効　果：ワナが見え、引っかからなくなる。逆にモンスターがワナに引っかかるようになる。

値段：5000

通過の腕輪

効　果：水脈などの上を歩ける。また壁に隠し通路がある場合、壁際に近づくと通路が現れる。

値段：2400

垂れ流しの腕輪

効　果：装備したまま行動していると、時々持っているアイテムを足元に落としてしまう。

値段：2400

レベル固定の腕輪

効　果：装備した時のレベルが維持され、上がりも下がりもしない。経験値は変化する。

値段：2400

痛恨の腕輪

効　果：相手から直接攻撃を受けると、時々痛恨の一撃を受けてしまうようになる。

値段：10000

識別の腕輪

効　果：拾ったその場でアイテムが識別される。すでに持っている物は拾い直さないといけない。

値段：30000

杖

振ることで相手に対して様々な効果を与える。狙う相手との間に障害物がない限り、距離に関係なく命中するスグレモノ。

ガイコツまどうの杖

値段：300

効　果：眠らせる、その階のどこかに飛ばす、混乱させる、行動力半減など毎回効果が変わる。

ふきとばしの杖

値段：500

効　果：相手をふきとばし５ダメージを与える。飛ばされた相手にぶつかってもダメージになる。

一時しのぎの杖

値段：500

効　果：相手を出口の上に飛ばし、かなしばり状態にする。先客がいる場合は横に飛ばす。

不幸の杖

値段：500

効　果：モンスターのレベルをひとつ下げる。レベル１のモンスターに振っても効果はない。

場所替えの杖

値段：700

効　果：相手と自分との位置を入れ替える。移動は距離に関係なく、１回分の行動とみなされる。

身がわりの杖

値段：1000

効　果：相手を一定時間シレンに変える。変えられた相手は、周囲のモンスターから攻撃される。

かなしばりの杖

値段：1000

効　果：かなしばり状態にする。モンスターは攻撃されるまで、自分は時間がたつまで復活しない。

痛み分けの杖

値段：1000

効　果：振った相手に、シレンが攻撃されて受けたダメージと同等のダメージを与える。

ブフーの杖

値段：2000

効　果：モンスターを肉にする。シレンが受けた場合、一定時間おにぎりに変わる。

しあわせの杖

値段：500

効　果：相手のレベルをひとつ上げる。シレンが受けると経験値が500加算される。

封印の杖

値段：1000

効　果：特殊能力を封じる。身体的特徴（火炎入道の飛び道具無効など）からくる能力はダメ。

草

飲んだり投げつけたりすることで、効果を現す道具。それぞれの持つ効果によって使い分けよう。飲むと満腹度が５％増える。

薬草

効　果：ＨＰが25回復する。ＨＰがMAXの時に飲むと上限が１増える。低レベルでの必需品。

値段：50

どく草

効　果：ＨＰとちからが下がり、少しの間動きが遅くなる。投げつけて相手の動きを遅くできる。

値段：50

雑草

効　果：特に効果はない。腹が減っていなければ投げつけたり変化の壷に入れるといい。

値段：50

めぐすり草

効　果：ワナやエーテルデビルなどの目に見えない物が、その階にいる間見えるようになる。

値段：50

弟切草

効　果：ＨＰが100回復する。ＨＰがMAXの時に飲むと上限が2増える。ひとつあると安心だ。

値段：100

命の草

効　果：ＨＰの上限が5増える。最高値の250に達しているなら雑草と同じ扱いをしよう。

値段：500

ドラゴン草

効　果：口から炎を吐いて相手に大ダメージを与える。投げつけても同じ効果がある。

値段：500

ちからの草

効　果：ちからが１回復する。ちからがＭＡＸの場合は上限が１上がる。どく消し草の後に飲もう。

値段：500

どく消し草

効　果：毒矢のワナやどく草などで減っていたちからが、その時の最大値まで回復する。

値段：650

混乱草

効　果：移動と武器攻撃の方向が、一定時間めちゃくちゃになる。投げつけても同じ効果がある。

値段：3000

しあわせ草

効　果：飲むとレベルが１上がる。投げつけたモンスターのレベルも１上がる。

値段：1000

無敵草

効　果：攻撃されてもＨＰが減らなくなる。効果は飲んだターンを入れて20ターンの間持続する。

値段：3000

復活の草

効　果：持っていれば死んだその場にＨＰ満タンで復活する。生き返った後は雑草に変わる。

値段：5000

睡眠草

効　果：一定時間眠ってしまい、攻撃されても起きない。相手に投げつけても同じ効果がある。

値段：5000

胃縮小の種

効　果：満腹度の上限が10%下がる。最低値の0%になると何を食べてもお腹がふくれない。

値段：200

胃拡張の種

効　果：満腹度の上限が10%上がる。200%が最高値。高いほど長くモンスターになっていられる。

値段：1000

くねくね草

効　果：飲むとレベルが１下がる。投げつけるとモンスターのレベルも１下がる。

値段：200

不幸の種

効　果：飲むとレベルが３下がる。投げつけるとモンスターのレベルも３下がる。

値段：200

超不幸の種

効　果：元のレベルに関係なくレベルが１に下がる。さらに残りＨＰが１になってしまう。

値段：200

キグニ族の種

効　果：一定時間操作不能になり、キグニ族のように相手構わず無差別に攻撃してしまう。

値段：200

天使の種

効　果：レベルが５上がる。モンスターに投げても上がるが、実際に５上がるのはキグニ族だけだ。

値段：10000

巻　物

読んだ瞬間に効果を現す。一度読んだ巻物はその時点で消滅してしまうので、状況を考えてムダづかいをしないようにしたい。

モンスターハウスの巻物

値段：80

効　果：部屋をモンスターハウスに変える。通路で読むとどこかの部屋に飛ばされそこがハウスに。

混乱の巻物

値段：100

効　果：周囲の相手がすべて混乱してしまう。同士討ちでレベルが上がったモンスターには注意。

バクスイの巻物

値段：200

効　果：周囲の相手を一定時間眠らせる。目覚めた相手は以後行動力が倍になる。多用は禁物。

識別の巻物

値段：300

効　果：未確定アイテムの正体がわかる。まれにすべてのアイテムが識別できることがある。

あかりの巻物

値段：300

効　果：その階のマップがすべて見られる。その後は通路上にいても周囲が暗闇にならない。

大部屋の巻物
値段：400

効　果：その階の壁や障害物をすべて消し去り、ひとつの大きな部屋にしてしまう。

おはらいの巻物
値段：500

効　果：装備中の武器、盾、腕輪にかかっている呪いが解ける。装備していないものには効果なし。

天の恵みの巻物
値段：800

効　果：装備している武器の強さを１上げる。武器が呪われていた場合は呪いも解ける。

地の恵みの巻物
値段：800

効　果：装備している盾の強さを１上げる。盾が呪われていた場合は呪いも解ける。

真空斬りの巻物
値段：1000

効　果：部屋にいる相手すべてに大ダメージを与える。通路の場合は周囲の相手のみ。

困った時の巻物
値段：1000

効　果：ＨＰ回復、隣接モンスターのかなしばり、呪い解除など、自分の状況に応じて効果が変わる。

パワーアップの巻物
値段：1000

効　果：その階にいる間は、モンスターに攻撃して与えられるダメージが増える。

壷増大の巻物
値段：1000

効　果：壷の使用回数を上げる。回数の上限はすでに中に入っているものを含めて最大10まで。

ワナの巻物
値段：1000

効　果：部屋の中にワナが大量に設置される。ワナ師の腕輪やモンスターの肉があれば安心だ。

メッキの巻物
値段：1500

効　果：装備している武器と盾に金メッキがほどこされ錆びなくなる。オドロだけには注意。

吸い出しの巻物
値段：1500

効　果：壷の中に入っているものを吸い出し、足元にばらまく。背中の壷には効果なし。

白紙の巻物
値段：3000

効　果：書き込んだ名前と同じ効果を持つ巻物になる。一度書いたら変えることはできない。

ジェノサイドの巻物
値段：50000

効　果：モンスターに投げつけて使う。当たったモンスターはそのプレイ中に出現しなくなる。

敵倍速の巻物
値段：100

効　果：その階に出てくるモンスターすべてが、普段の倍速で行動できるようになる。

迷子の巻物
値段：200

効　果：現在判明しているマップが、白紙の状態に戻る。大部屋になっている階には無効。

拾えずの巻物
値段：300

効　果：その階にいる間は、床にあるアイテムが拾えなくなる。店で買い物もできない。

くちなしの巻物
値段：500

効　果：その階にいる間は口を使う行動（巻物を読む、草を食べるなど）ができなくなる。

自爆の巻物
値段：500

効　果：周囲２キャラ分の範囲にいる敵を一掃する。しかし自分の残り体力は１になってしまう。

壺

中に物を入れたり、壺の中身を押したりすることで効果を発揮する。落とすと割れる可能性があるため扱いには注意したい。

変化の壺

効　果：中に入れたアイテムを変化させる。役に立たないアイテムの処分には最適。

値段：1000

やりすごしの壺

効　果：体ごと中に入ってモンスターをやりすごせる。回数が多いほど長く入っていられる。

値段：1000

識別の壺

効　果：中に入れた未確認アイテムの正体が識別される。ただし未確認の壷は識別できない。

値段：1000

背中の壷

効　果：押すと減っているＨＰとステータスへのダメージ、混乱などが完全に回復する。

値段：1500

保存の壷

効　果：中に入れたアイテムは腐り、錆び、呪いなどから守られる。アイテムは出し入れ可能。

値段：1600

トドの壷

効　果：押すと向いている方向にぬすっトドが出て、直線上の壷以外のアイテムを盗める。

値段：1600

倉庫の壷

効　果：中に入れたアイテムを渓谷の宿場の倉庫へ送る。倉庫が満杯だと中に入らない。

値段：2500

合成の壷

効　果：中に入れた武器と盾はそれぞれの修正値と特殊能力、杖は使用回数が合成される。

値段：3500

弱化の壷

効　果：入っている武器と盾の修正値と杖の使用回数を、次の階に行くたび３減らす。

値段：1000

魔物のるつぼ

効　果：中に階に応じた強さのモンスターが入っていて、押したり割ったりすると外に出てくる。

値段：2000

底抜けの壷

効　果：中に入れたアイテムが消えてしまう。割れるとその場の床に落とし穴ができる。

値段：2500

分裂の壷

効　果：中に入れたアイテムがふたつに分裂する。残り使用回数が１の時は増えない。

値段：3000

アホくさい壷

効　果：緊急時には保存の壷の代わりに使える。雰囲気がなんともアホくさい……らしい。

値段：7500

うっぷんばらしの壷

効　果：割れると爆風で周囲のアイテムやモンスターを消し去る。中のアイテムは無事。

値段：7500

強化の壷

効　果：入っている武器と盾の修正値と杖の使用回数を、次の階に行くたび１増やす。

値段：10000

割れない壷

効　果：絶対に割れないので、中にアイテムを入れた場合は吸い出しの巻物が必要。

値段：10000

ガイバラの壷

効　果：陶芸家ガイバラの名を冠した壷。特殊な効果はないが、非常に高値で取り引きされる。

値段：15000

おにぎり

これを食べればシレンの満腹度を回復することができる。満腹度が０だと行動するたびに体力が減るので、常に持っておきたい。

おにぎり

値段：100

効　果：満腹度が50％増える。満腹度がＭＡＸの場合、上限が１％増える。

大きいおにぎり

値段：200

効　果：満腹度が100％増える。満腹度がＭＡＸの場合、上限が２％増える。

巨大なおにぎり

値段：300

効　果：満腹度がＭＡＸまで回復し、さらに上限が５％増える。胃拡張のシレンの旅のお供に。

特製おにぎり

値段：50

効　果：満腹度が30％増え特殊能力が身につく。満腹度がＭＡＸの場合、上限が１％増える。

くさったおにぎり

値段：100

効　果：満腹度が30％増える。しかしＨＰ、満腹度、ちから、レベルなどが下がってしまう。

不思議のダンジョン2
風来のシレン
テクニカルガイドブック

攻略編

お得なアイテム使用法

Item アイテム活用法

攻略編

エーテルデビルを利用

見慣れたアイテムでも視点を変えるだけで新しい使い方が見つかるものだ。ここではそんなアイテムの意外な利用法を紹介しよう。例えば普段モンスターに使っている杖の効果には、シレン自身が受けると意外に役に立つものもある。そこで登場するのが透明で目に見えないモンスター、エーテルデビルだ。こいつにはシレンの使った杖の効果を反射する性質がある。めぐすり草などでエーテルデビルの姿が見えるようになったら試してみよう。状況にもよるが、自分で受けるなら次の３つの杖が特にオススメだ。

一時しのぎの杖

一刻も早く先に進みたい時に。どこにいても一瞬で出口や階段のそばに着ける。かなしばりが解けるまでが勝負。

しあわせの杖

モンスターのレベルを上げるやっかいな杖だが、反射させれば自分の経験値になる。１回につき500ずつ入る。

ふきとばしの杖

まわりをモンスターに囲まれたらこの杖の効果を反射させよう。５ダメージを受けるが、一気に距離を離せる。

組み合わせればさらに便利！

杖はそれだけを単体で使っても、十分役に立つアイテムだ。しかし以下のようにふたつ以上の杖を組み合わせれば、できることはさらに広がる。必要な杖さえそろえば、得られる効果はモンスターの種類や能力に左右されないため、より実戦的だといえるだろう。もちろん組み合わせはこれだけではないし、あえて杖同士にこだわることもない。可能性は無限にあるのだ。

ふきとばし＋場所がえ

ふきとばしたモンスターと場所替えすれば、簡単に距離を離せる。溝の向こうなどに飛ばせばなお確実だ。

身がわり＋不幸

次々とモンスターをにせシレンにして、同士討ちさせる。強力なやつが残ったら、不幸の杖で弱めれば楽勝！

しあわせ＋ブフー

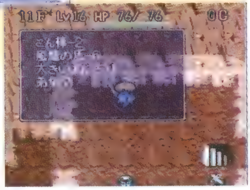
わざとモンスターをレベルアップさせ、肉にする。強力なモンスターに変身すれば、それだけで戦局は逆転する。

保存の壺の代わりを探せ

アイテムの変化を防ぐ保存の壺は、長旅には欠かせない。しかし運が悪いと見つからないこともある。そんな時は他の壺で代用しよう。代用品は自由に出し入れできないので、中身を出す時は割るか吸い出しの巻物が必要になる。少々不便だが本物を拾うまではこれでしのごう。

●オススメの代用品
識別の壺、アホくさい壺、うっぷんばらしの壺、ガイバラの壺など
●非常時の代用品
合成の壺、強化の壺、弱化の壺など

うっぷんばらしの壺を割ると爆発する。爆発地点のまわりのアイテムは消えるので注意。中身は無事に残る。



どうしても保存したい、というなら弱化の壺を。入れるアイテムが武器、盾、杖以外なら、中に入れても変化はしない。

ちょっとお得な合成のしかた

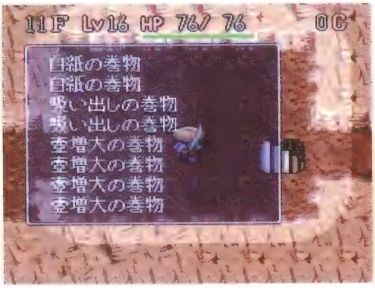
貴重な合成の壺はできるだけ有効に使いたいもの。どれか1種類に絞って合成してもいいが、吸い出しの巻物があるならちょっとお得な複数種類の合成をおすすめする。こんな少しの気配りが、苦しい時ほど大きく響いてくるものだ。

例えば合成の壺の使用回数が4の場合。まず武器2本を合成してみよう。これで残りの使用回数は2だ。

次に盾を2枚合成する。残り回数は0だが、中には2つアイテムがある。ここで吸い出しの巻物を使うと……？

中身が吸い出され、使用回数はアイテムが入っていた分の2回になる。さらにもう一度合成することができるぞ。

あなたの壺をパワーアップ



入れたアイテムをふたつにする分裂の壺を使って、手持ちの壺を強化してみよう。方法は単純で、分裂の壺の中に壺増大の巻物と吸い出し（または白紙）の巻物を入れ、別の巻物で吸い出すだけ。増えた壺増大の巻物を手持ちの壺に使えば、すばらしく強い壺ができ上がるぞ。

●用意するもの
分裂の壺（使用回数最低4回）、壺増大の巻物×1、吸い出し（または白紙）の巻物×2

攻略編

食べてうれしいおすすめの肉

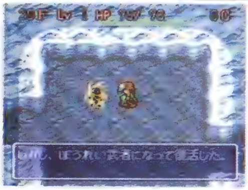
イベントをこなして旅慣れてくると、そろそろ肉も手軽に入手できるようになる。肉を使うメリットはいろいろあるが、やはり装備品だけでは実現できない特殊能力が使えるようになるというのは魅力だ。下に挙げた５種類の肉はその中でもトップクラスの能力が身につくもの。苦労して手に入れた分の見返りは約束しよう。

肉ベスト５

- ●エーテルデビルの肉
  相手に一切気づかれることなく行動できる
- ●死神の肉
  2回行動と最大4回攻撃、さらに壁抜け
- ●イッテツ戦車の肉
  2回行動と威力40の戦車砲弾攻撃
- ●カラクロイドの肉
  2回移動、ワナを仕掛けることができる
- ●武者系モンスターの肉
  倒されてもぼうれい武者になって復活

エーテルデビルになれば、どんなに強い相手にも気づかれない。ただし肉の入手しにくさが難点といえば難点。

砲弾を撃ちまくっているだけで、モンスター全滅のこの強さ。しかし火炎入道はこの砲弾で分裂する。要注意！



死にそうになったら迷わず鬼面武者の肉を。自分を倒した強敵のほうを向いていれば、復活と同時に乗り移れる。

投げ専用の肉も用意しよう

ドラゴンと戦うのに肉を食べて正面から立ち向かっても、結局吐いてくる炎のダメージを防げはしない。

それならば正攻法はやめて、ドラゴン自体を別のモンスターに変えてしまおう。マムルのような弱い肉がベスト。

あとは倒すだけ。この方法なら、どんな「最強」のモンスターでも一撃だ。肉さえ当たれば絶対確実に勝てる。

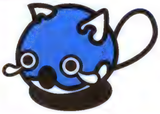
肉にはもうひとつ相手に投げつけるという重要な使い方がある。この場合に使う肉はなるべく弱いモンスターや、シレンにとって有益なモンスター（おにぎりを必ず出すぴーたんなど）から取っておくといいだろう。肉を食べて特殊能力を得ても、シレンの攻撃力や防御力が変わるわけではない。ケタ違いに強い相手と戦わなくてはならない時は、肉を投げるほうが確実だ。

How to Clear

食神のほこら

目指せ料理の鉄人

Naoki

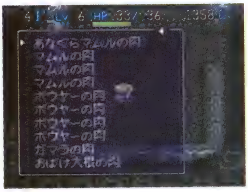

Mamuru

食神のほこらのルール

唐突だが言っておこう。このダンジョンは難しい。なぜならここではアイテムの力に頼れないからだ。最初から持っているブフーの包丁と大きなおにぎり以外は、店で買ったりモンスターが落とすのを期待するしかない。アイテム不足の解消……これがクリアのための課題だ。

① 外からの持ち込みなし
② 最初からブフーの包丁を所持
③ アイテムがほとんど出ない
④ ナオキと話をすればクリア

ブフーの包丁で倒せば肉が手に入る。裏を返せば、接近戦を挑まないと肉が取れないということでもあるのだ。



肉は売るほどあるが、これまで頼りにしてきたアイテムたちは皆無。このアンバランスを埋めるのも、やはり肉だ。

あらゆる局面で肉を活用しよう

まずは食糧の確保から。肉を食べてもお腹はふくれるが、少々心もとない。肉をどっさり手に入れたら、3階付近で登場する妖怪にぎり変化に、肉を大きいおにぎりに変えてもらおう。次は矢だが、これはボウヤーになって壁撃ちをして稼ぐ。その後はモンスターを倒しまくって盾を出すよう祈ろう。もし出ない場合はセルアーマーが出るまで耐え、特殊能力で手に入れること。ここまで準備すれば、ようやくまともに戦えるようになるはず。運よく店を見つけたら、肉を売って装備を整えよう。とにかく肉を最大限に活用して、身の回りを固めることだ。

ラスト付近までこられれば、強力なモンスターに変身して気分よく戦うことができる。それまでは忍耐あるのみ。

包丁での接近戦のことを考えると、矢は非常に大切。相手を弱らせて攻撃できるからだ。気がすむまで稼ごう。

セルアーマーが出たら盾不足は解消。特技を使って強い盾を手に入れよう。使える肉はまだまだあるぞ。

モンスターハウスを極める!

モンスターハウス対処法

ダンジョンの最難関地点といえば、モンスターハウスをおいて他にはない。多くの風来人が一度は挫折を味わう場所だ。だがここさえ極めれば、あなたはもうダンジョンのエキスパートといっても過言ではない!

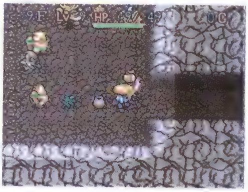
攻略編

場所別対処方法① 入口で迎かえうつには

まず通路へ移動する

モンスターハウスへの入り方は大きく分けてふたつある。ひとつは通路からハウスの入口に入った時、ふたつ目は階を移動したらそこがハウスだったり、杖やワナなどの効果でハウスの中へ飛ばされた時だ。まずハウスの入口から入った場合、メッセージとともに部屋の状況が明らかになる。この時あわてて一歩でも余計に中へ入ってしまうと、それだけで窮地に追い込まれることもままある。画面やBGMに注意して、すぐ通路へ戻ること。それが一番安全だ。

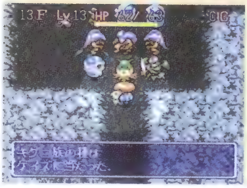
明るくなった視界に広がるモンスターたち。血も凍る一瞬だ。この時のメッセージでハウスの種類がわかる。



ハウスの中へ飛ばされたとしても、通路との間に敵がいなければとりあえずは安心。慎重に通路を目指そう。

通路での基本戦術は入口をふさぐことから始まる。かなしばりの杖を使ってモンスターで入口にフタをしよう。

かなしばり状態の敵を避けて、左右の隙間から室内を攻撃する。妖刀かまいたちがあれば、壁を向いて振ろう。



隙間から矢を撃ち込んだり、杖で中に身がわりを作ってもいい。キグニ族の種で同士討ちを誘う手もある。

入口ならではの戦法

通路へ戻ったら戦闘開始。部屋の真ん中とは違い、通路ではどれだけモンスターがいても戦闘は1対1となる。このため回復手段があれば、長いモンスターの列を削っていくことで勝てるのだ。しかし敵の強さによってはこの方法は危険。そこで入口を利用した戦法を考えよう。アイテム次第ではふさいだ入口の左右の隙間から、反撃されることなく部屋の中を攻撃できる。

注意 安全なはずの通路に潜む盲点とは?

普通のモンスター相手なら安全な通路も、壁抜けする敵がいるだけでいきなり厳しくなる。壁の中の敵にはこちらの攻撃が通用しないからだ。ハウスを構成するモンスターの種類を確認し、壁抜け能力を持ったヤツが多ければ、入口や通路にこだわる戦いはやめよう。

場所別対処方法② 室内でのサバイバル

初手が命運を決める

その階のスタート地点がモンスターハウスの中の場合といった、モンスターに囲まれた状態では最初の行動がとても大切だ。下手に移動するよりアイテムを使うほうが、助かる可能性は高い。もちろん何でもいいわけではなく、次ページ程度のアイテムはどうしても必要だ。もしもアイテムがなかったら、ひとまず通路へ逃げることを考えよう。武器で攻撃して１体程度倒しても、残りの敵に倒されるのがオチだからだ。

数の恐怖というべきか。一手遅れただけで完全に囲まれてしまうこともある。こうなったら袋叩きにあって終わり。

最も確実なのはアイテムを使うこと。所持品の使い方や組み合わせをいろいろと想定して、最善の方法を考えよう。

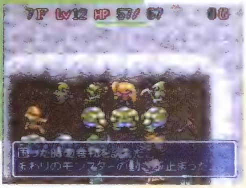
安全地帯へは迅速に

逃げると決心した場合、移動方向には気をつけなくてはいけない。通路へ逃げるのがベストだが、だめならできるだけ敵がいなさそうな壁際や部屋の隅の方向へ逃げること。壁に接していれば同時に襲ってくる敵も少なくてすむ。通路のような１対１の戦いに持ち込むのが理想だ。

準備ができたら反撃だ

結論から言おう。ハウスの中からスタートした時の最優先事項はまず逃げることだ。この時できるだけ敵と接触しない場所に移動するのが大切。アイテムは逃げている最中に危険を感じるまでは、大切に取っておくといい。通路や壁際にたどり着き、複数のモンスターから襲われる心配がなくなったら、そこで始めて反撃に移る。よほど自信がある時以外はこれが鉄則だ。

●壁　　際●



周囲に敵が集まってきたら、困った時の巻物で固めてしまう。その後どこか１カ所を開き順に倒していこう。

●部屋の隅●

つるはしを持っていたら、壁を掘ってくぼみを作ろう。回復アイテムがあるならこの中で何とかしのぎきれる。

アイテム別対処法①　巻物

頼れるお助けアイテム

モンスターハウスでは、効果範囲が広い巻物の使い勝手がいい。ことに困った時の巻物の効果のひとつ、周囲のモンスターをかなしばりにするというのは強力だ。壁のようになったモンスターを利用すれば、部屋の真ん中で１対１の戦闘に持ち込める。常にひとつは携帯したい。

●困った時の巻物●

同時に減ったＨＰも回復する。モンスターハウス以外でも役に立つものだが、緊急時だけに一番頼りになる。

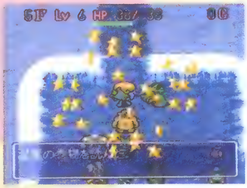
●真空斬りの巻物●

部屋にいる敵全員に50前後のダメージを与える。ＨＰの大きいモンスターなど、１回では死なない奴がやっかい。

不安はあるがないよりマシ

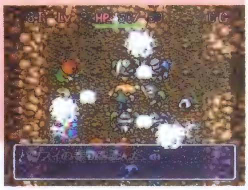
困った時の巻物とは違い、こちらの巻物の効果はやや確実性に欠けるものばかりだ。そのため緊急時でなければ頼らないほうがいいだろう。とはいえこちらの準備が整うのを待ってくれるほど、モンスターハウスは甘くない。最適なアイテムがない時のためにもキープしておこう。

●混乱の巻物●



自分以外は混乱するが、必ずしも攻撃してこないわけではない。無傷で抜けるには、多少の運が必要だ。

●バクスイの巻物●

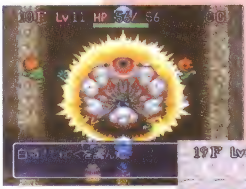


眠ると目覚めるまでは攻撃しても起きない。しかし全滅させる前に目覚めれば、行動力倍のため悲惨な運命に。

やはりこいつが最強！

数ある巻物のなかでもダントツに強力で、頼れるのが白紙の巻物だ。すべての巻物の代用品なのだから当たり前ではあるが。モンスターハウスの内容や、自分の実力と状況に合わせて使えるのがありがたい。例えばモンスターに囲まれたなら困った時の巻物、超強力なモンスターがいたらジェノサイドの巻物、というようにだ。さらに白紙の巻物でしか起こせない特殊効果もあるため、ぜひ手に入れておきたい。ただし、くれぐれも書き間違えはしないように！

●白紙の巻物●



どうしても周囲のモンスターを一掃したいなら「じばく」と書こう。書いたターンですぐ読めることを忘れずに。

ワナ師の腕輪やカラクロイドの肉を持っているなら、ワナの巻物に名前を変えて、モンスターをワナにはめる。

アイテム別対処法②　杖・草

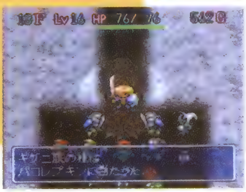
ピンポイントの使い方を

杖の効果は強力だが巻物と違い、１体の相手にしか影響を与えない。そこで１体への効果でも十分役に立つ場所、つまりハウス入口で使うといいだろう。また杖や草の効果には同士討ちを誘うものもあるので、通路からハウスのモンスターに使い高見の見物とシャレこむのもいい。

●かなしばりの杖●

入口にいるモンスターに使うといい。かなしばり状態は攻撃されると解けるため、飛び道具を使う敵には注意。

●キグニ族の種●



投げつけてハウスの中で同士討ちさせる。レベルアップしないモンスターに投げつけると、さらに安心だ。

●身がわりの杖●

にせシレンにして同士討ちさせ、モンスターの数を減らそう。残った強力なモンスターは肉にすればムダがない。

アイテム別対処法③

その他のアイテム

ここまで挙げてきたもの以外にも、モンスターハウスで役に立つアイテムは多い。その筆頭が肉だ。種類は様々あるが、なかでも行動力が上がったり壁抜けができるなど、移動能力が強化されるものが使いやすいぞ。強敵が現れたら素直に倒す前に、肉の効果を確かめておこう。

砲弾は爆風で複数の相手を同時に攻撃できる。自分が撃つなら楽しいが、逆に敵の中に戦車系がいたら要注意。

壷はやりすごしの壷くらいしか使えるものがない。効果も消極的なので、他のアイテムを持ったほうがいいかも。

書いて使おう「白紙の巻物」!!

ハウス別対処法

特殊ハウスは危険！

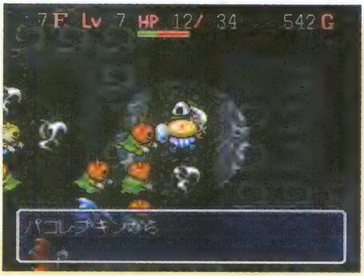
階対応のモンスターハウス

数種類あるハウスの中で最も標準的な「モンスターハウス」は、今いる階で出現するモンスターでのみ構成される。このため先へ進むほど難易度は上がっていくが、シレンのレベルをきちんと上げていけば強さで押されることはない。数に対抗できるようアイテムを用意しておこう。

低い階でモンスターハウスが出ると、モンスターも弱くてこの通り。装備さえしっかりしていれば十分戦える。

特殊ハウスの恐怖

特殊ハウスには階数と無関係の強さのモンスターが出る。浅い階の場合、たとえば自爆の巻物で周囲のモンスターを一瞬にして倒すなど、モンスターをいかに減らすかがカギとなる。ただし離れているモンスターには爆風が届かないので、かなしばりの杖でフォローしよう。遠投の腕輪とジェノサイドの巻物を組み合わせ、通路へ一直線に誘導し、まとめて封印してもいい。



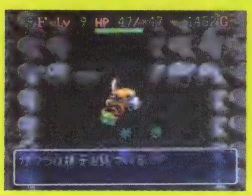
ゴーストハウスにはパコレプキンなど壁を抜けるモンスターが出る。できれば早く通路を離れ、広い場所で戦おう。

デブータ系のモンスターは、壁を無視してシレンに岩を投げてくる。逃げずに粘っているといずれはあの世行きだ。

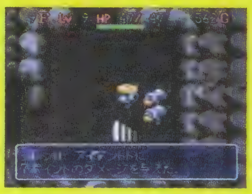
1ッ目ハウスで出るゲイズたちの催眠術は、やまびこの盾があれば防げる。なければ離れて戦うのが一番。

例外 どろぼうハウスで荒稼ぎ！

厳しい特殊ハウスの中でも、ぬすっトド系やガマラ系モンスターだけで構成されたどろぼうハウスは、命の心配がいらないモンスターハウスだ。床に落ちているアイテムやお金はほとんど盗まれてしまうが、これは後で回収すればいい。強くても反撃されはしないので、時間をかけて全滅させよう。思わぬ量の経験値、お金、アイテムが手に入るぞ！



モンスターが盗みに満足するまで、嵐のようなワープが続く。全員いなくなってから、あらためて回収に行こう。



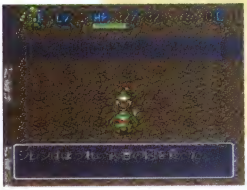
アイアントドは防御力が高くしかも分裂する。倒しにくいが、安全なうえ高い経験値にアイテムのオマケつきだ。

モンスターのレベルUP

急成長するモンスターたちの恐怖

モンスターもシレンと同様レベルアップして強くなる。原因は３つほどあるが、最も注意したいのは戦闘によるレベルアップだ。モンスターは相手の強さに関わらず、１体倒すごとに１レベルアップしてしまう。オヤジ戦車のような、複数の相手を同時に攻撃できるモンスターは、一瞬で最高レベルになることもしばしばだ。乱戦時にそいつらを見かけたら注意しよう。

ぼうれい武者

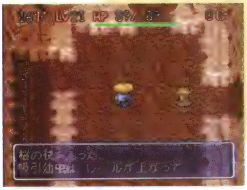


武者系モンスターを倒すと出現し、他のモンスターに乗り移りレベルアップさせる。その前に足止めして倒そう。

同士討ち

飛び道具を使うモンスターがシレンを狙って別の相手を倒すとレベルアップ。他にはキグニ族の無差別攻撃でも。

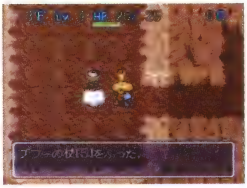
アイテムの効果



試しに振った不確定名の杖が、しあわせの杖だったりすると起こる。識別は余裕がある時にするか、アイテムで。

レベルUPの逆利用

レベルアップして凶悪化したモンスターを倒すのは難しい。とはいえ不幸の杖でレベルを下げてから倒したり、かなしばりの杖で動きを止め逃げる、といった方法はやや消極的。せっかくレベルアップしたのだから、有意義に利用させてもらおう。ブフーの杖で肉にするのが最も利用しやすくオススメだ。高レベルモンスターの肉は食べても強く、売っても高値で引き取ってくれる。また身がわりの杖でにせシレンに変えると、高い能力のため死ににくい身がわりになる。強敵から逃げる時間をこれで確保しよう。



例えばねむり大根を肉にした場合。投げる睡眠草は高値で売れるし、戦闘でも役に立つ。倒すよりも肉にしよう。

はさみうち シチュエーション別攻略

旅をすれば必ず一回は遭遇するはさみうち。ここでは、一度に２匹以上のモンスターを相手にしなくてはならない状況の中、最も被害が出ない方法を使って突破するための有効手段を考えてみる！

ピンチになってもこれで大丈夫!!

前後または左右をモンスターにはさまれた場合には、アイテムを使って切り抜けよう。特に杖は使えるものが多く、モンスターを動けなくするかなしばりの杖や、出口へ飛ばして動きを止める一時しのぎの杖を使えば、攻撃してくるモンスターを１匹にできる。これではさみうちの状況をひとまず回避して、残りのモンスターを集中攻撃で倒そう。また、痛み分けの杖を使えば、シレンがモンスターから受けたダメージをそのまま相手に与えられる。ミノタウロスなど攻撃力の高いモンスターと戦う時には重宝するはずだ。杖がなければ真空斬りの巻物や、バクスイの巻物を使う方法もある。ただし通路の中では、シレンから１マス分の範囲でしか効果を発揮しないのが難点。モンスターを十分近づけてから読まないと、使ってもムダになってしまう。しかし自爆の巻物だけは例外で、シレンのＨＰが１ポイントになるかわり、２マスの範囲ならどんなモンスターでも一撃で倒せる。白紙の巻物があれば、代用することも可能だ。

草の中で一番使えるのが無敵草で、20ターンまでなら一切ダメージを受けない。強い武器を装備していれば、この間にまわりにいるモンスターを倒して、経験値を稼ぐこともできる。

通路の両端からモンスターが迫ってくる。こんな時は持っているアイテムを確認して、対処方を考えろ！

ピンチを救う！　アイテム類

アイテム名	関連ページ
どく草	P116
混乱草	P117
睡眠草	P117
不幸の杖	P115
ふきとばしの杖	P115
ブフーの杖	P116
バクスイの巻物	P118
やりすごしの壺	P120
背中の壺	P121

場所替えの杖を使い、位置を変える。これではさまれる心配はなくなった。

ドラゴン草を使えばモンスターを一撃で倒せる。これで出口を確保すること。

真空斬りの巻物は、モンスターを十分引き付けてから使うのがベストだ。

ステータス変化 シチュエーション別攻略

シレンのステータスをはじめ、まわりの状況も変化させるワナやモンスター。中にはシレンの状態を変えてくるものまである。ダンジョンで安全な旅をしていくためにも、これらの攻撃を理解することだ。

戦いを変えるいや〜な攻撃

まず、毒によるステータスの変化は主にシレンのＨＰとちからを下げるが、どく消し草や背中の壷で回復できる。次にやっかいなのが能力値の上限を下げる攻撃。一度下がるとちからの草などを使わないと元には戻らないので気をつけることだ。さらに混乱すると回転以外の操作ができなくなるが、飛び道具は今まで通りに使える。回復するまではこれで時間を稼ごう。

また妖怪にぎり親方や妖怪にぎり元締が使う特殊攻撃は、シレンを一定時間おにぎりに変える。この状態だと攻撃はできるが、アイテムは使えない。体力が少ない時には用心しよう。

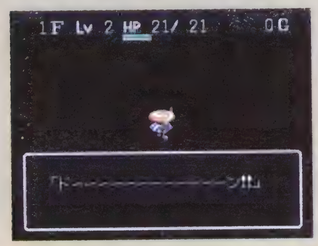
混乱してしまったら背中の壷で回復させるか、その場で足踏みして回復するまで待つのが吉。

どく草を当てられると体力とちからの他、まれに満腹度が下がり、一定時間行動が半減！

回りの状況を知ることがなによりも大切!

お竜の目つぶし

まわりが一切見えなくなる。このままだとモンスターが近づいてきても気付かないので注意しよう。この状態はめぐすり草や背中の壷で回復することができる。



部屋に入っても室内が明るくならないのは、やみふくろうが中にいるため。こいつはシレンの隣りに来ないと見つけられないため、矢などを射ちながら部屋を横切るか、透視の腕輪を装備すれば、さらに見つけやすくなるだろう。

またあかりの巻物を読むか、やみふくろうの肉を食べれば階全体が明るくなり、他のモンスターと同じようにやみふくろうを見つけ出せる。

まわりの様子がわからないのに行動するのは危険だ。早くあかりの巻物を使って、部屋の状況を確認しておこう。

ワナ

シチュエーション別攻略

ダンジョンのあらゆる場所に仕かけられたワナは、モンスターと同じく、シレンの行く手をはばむ障害のひとつだ。ワナに殺されてシレンの旅を終わらせないためにも、ここで対処法を身につけておこう。

攻略編

ワナを使って敵を倒せ！

普段はジャマなワナだが、これを有効に使う方法もいくつかある。地雷や丸太はモンスターにダメージを与える攻撃型のワナ。中でもシレンのＨＰが１ポイントになる代わりに、まわりにいるモンスターを一掃できる大型地雷は強力だ。何回踏んでもＨＰは１以下にはならないので、モンスターを引き寄せてから使おう。

またバネや落とし穴など、その場から移動するワナもある。これを踏めばモンスターに追われても、逃げることが可能だ。ただしバネに飛ばされてもダメージは受けないが、どこへいくのかわからない。いざという時だけ踏むことだ。

めぐすり草を飲めばワナが見えるようになる。見えてしまえば、いきなりワナを踏むなんてことはなくなるのだ。

めぐすり草がなくても武器を振ればワナは発見できる。ただしあまりやりすぎると満腹度が減るので注意しよう。

これさえ使えばワナなんて怖くない!!

アイテムにはワナを武器として使えるようになる物がある。ワナ師の腕輪とモンスターの肉だ。まずワナ師の腕輪だが、これを装備するとシレンはワナに引っかからず、逆にモンスターをワナにかけることができるのだ。またモンスターの肉を食べれば、モンスターと同じになるので、ワナの上を歩いても作動しなくなる。中でもカラクロイドの肉を食べれば、ワナを仕掛けられるようになるのだ。さすがに仕掛けられるワナまでは選べないが、自分の好きな所にワナを配置できるのはオイシイ。ただし、モンスターを一撃で倒してしまう地雷や落とし穴は、経験値が入らないので注意しよう。これらのワナで攻撃しすぎるとレベルを上げられないぞ。

肉を食べてモンスターになれば、ワナを踏まなくなる。これでワナに対しては無敵だ。

ワナによる攻撃は強力なものが多い。しかし経験値が入らない時もあるので注意すること。

掛軸裏の洞窟

足元に眠る最後の武器

掛け軸裏の洞窟のルール

初期装備に武具はないがワナ師の腕輪のおかげで、ワナという頼りになる武器を使うことができる。配置にさえ恵まれれば、強敵も恐るるに足りない。壷はほとんど出ないが、デロデロの湯のワナを気にすることもないので安心。武具がそろえばこの洞窟は苦労せず進めるはずだ。

① 外からの持ち込みなし
② 最初からワナ師の腕輪を所持
③ 壷がほとんど登場しない
④ ガイバラと話をするとクリア

ワナ師の腕輪はカラクロイドの肉と効果が似ているが、自分でワナは作れない。ワナの巻物を読んで増やそう。

一発死の効果を持つワナが多く強敵も簡単に倒せる。ただしワナに引っかからないヤツもいるので注意しよう。

ワナの使い方がクリアの鍵だ！

この洞窟ではわざわざ接近戦を挑まなくても、モンスターが勝手にワナで自滅してくれる。地雷と落とし穴以外で倒せば経験値もちゃんと入るし、レベルを稼ぐためにひとつの階に長居することはあまりないだろう。壷の入手が期待できず、食糧を多く持って歩けないことから考えても、さっさと下に降りたほうが無難だ。強敵が出たらワナの巻物を読み、部屋の入口に強力なワナができた部屋で待ち伏せすれば楽勝。ただしワナが効かないモンスターのためにも、武具はなるべくよいものを装備しておきたい。

デロデロの湯や空腹のワナは、モンスターにとってはなぜか致命傷になるらしい。入口の床にあると非常に助かる。

死の使いのように、宙に浮かんでいるモンスターにはワナがまったく役に立たない。武器で正々堂々と戦おう。

火炎入道が地雷を踏んでしまうと、分裂して逆にこちらがピンチになる。錆のワナに誘導して倒すといい。

呪われた時

Situation シチュエーション別攻略

攻略編

「呪い」って何？

特に腕輪の種類によっては、満腹度の減りが早くなったり、外すまでレベルが固定されたりするから要注意。

呪いとは「装備品が呪われた状態」のことを指す。つまり呪われると、武器や盾などの装備しているものが外れなくなる。いい装備品を見つけても、取り替えることができないのだ。呪いは武器、盾、腕輪の３種類にかけられている。それぞれ装備すると、神経を逆なでするような音楽と共に、呪われていたことがわかる仕組み。そうなると呪いを解くまで装備は外せないのだ。

シレンが呪われる理由

シレンが呪われて装備を外せなくなる原因は２つある。ひとつは、もともと呪われていたアイテムを装備した場合。未識別のアイテムを装備する時によくあるケースだ。そしてもうひとつが、ノロージョ系のモンスターによって、持っている装備アイテムを呪われた場合。ノロージョは装備アイテムに直接呪いをかけられるので、防ぐためにはシレンの横までノロージョ系のモンスターを近寄せないこと。この手のモンスターは、シレンの隣りにいないと呪いをかけられないから、矢や杖など遠距離攻撃できるアイテムで早期撃退を心掛けるのが一番なのだ。

ノロージョの母の場合、所持している装備可能アイテム全部に呪いをかけてくる。ただし、矢だけは例外だ。

ノロージョ	装備中の盾だけに呪いをかける。他のアイテムは見向きもしない。
ノロージョの姉	武器、盾、腕輪など、矢以外の装備アイテムすべてに呪いをかけてくる。
ノロージョの母	シレンの持つ装備可能なアイテム全部に呪いをかけてくる。ただし矢は例外。

装備が変えられないデメリット

３歩で１％減、しかも装備を外せないとなると餓死は確実。呪いを解いたらそのまま140ページを読んで対策を練ろう。

序盤戦で呪いをかけられた場合、新たに発見した武器や盾を装備できないのは非常に痛い。さらに回復の腕輪や重装の盾が呪われた場合には、満腹度の減りが倍になるので注意しよう。シレンは通常の装備の時、10ターンで１％満腹度が減る。しかし上記２点のどちらかを装備していた時には５ターンで１％、両方とも装備していたら３ターンで１％減るのだ。こんなに燃費が悪いと、モンスターよりも空腹に殺される。右ページの解呪法を使って早く装備を外そう。

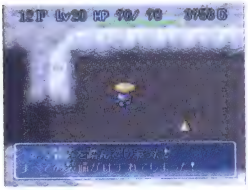
解呪法「巻物」其の1

一番ポピュラーな解呪法がこれ。ちなみに番外編として、おはらいじじいに呪いを解いてもらう手もある。

呪いを解くことのできる巻物は、おはらいの巻物、天の恵みの巻物、地の恵みの巻物、困った時の巻物、メッキの巻物、そして白紙の巻物の６つ。ただし天の恵みの巻物は武器、地の恵みの巻物は盾、メッキの巻物は装備している武器と盾しか解呪できない。腕輪が呪われていた場合には、おはらいの巻物か困った時の巻物、あとは白紙の巻物でしか解呪できない。

解呪法「ワナ」其の2

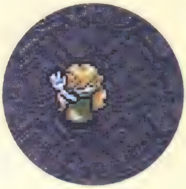
呪われた時に使えるワナは、装備はずしのワナだ。めぐすり草などを使ってワナを探したら、わざとその上に乗って作動させる。そうすれば、呪いがかかったままだが、装備を外すことができる。ただしこの方法、近くにモンスターがいない状態で行わないと、盾の防御力がない状態で攻撃を受けることになるので注意しよう。



この方法を使う場合、代わりの武具を持っていないと命を危険にさらすだけ。ない場合は外さないほうがいい。

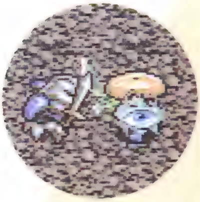
解呪法「肉」其の3

呪いを解くために、モンスターの肉を食べるという方法もある。食べる肉はノロージョ系の肉で、ノロージョの場合は武器、ノロージョの姉の場合は武器と盾、そしてノロージョの母の場合はすべての所持アイテムを解呪できるのだ。ノロージョの種類によって解呪できる物がちがうので、食べる時には注意すること。



ノロージョに限らず、他のモンスターの肉の効果を覚えておくと、冒険で様々な応用ができるので重宝するのだ。

解呪法「モンスター」其の4



正確には呪いを解くわけではないが、セルアーマー系の特殊攻撃を受けて、呪われた武具を外すこともできる。セルアーマーが盾、クロムアーマーが武器と盾、チタンアーマーが腕輪、武器、盾を弾き飛ばすのだ。外される装備には優先順位があって、チタンアーマーは腕輪、武器、盾の順番に装備を飛ばす。代わりの武具を持ち、望みのアイテムが飛ばされたら、ふきとばしの杖などで飛ばして安全を確保しよう。

餓死寸前

シチュエーション別攻略

攻略編

『シレン』に存在する満腹度というパラメーター。この満腹度が０になったとき、シレンは１アクションごとにＨＰが１低下する。そんな状態になった時、おにぎりがなかったら……。ここではその対策を考えよう。

困ってから読んでみる

見落しがちだが、こんな時にも役に立つのが困った時の巻物だ。ＨＰ表示が黄色くなる飢餓状態になった時にこの巻物を読むと、満腹度が100%まで回復する。ただし０%の状態でないと、この巻物の効果は得られない。焦って読んでも無駄なだけなので注意したい。

満腹度が５%になると表示される警告文。でもこれが出た時点で巻物を読んでも、お腹はぜんぜん満たされない。

おにぎりと関係のあるモンスターには

おにぎりが手に入らなければ、手に入れるための手段をモンスターに求めよう。まず真っ先に思いつくのが、倒すとおにぎりを落とすぴーたん系。そしてアイテムをおにぎりに変える妖怪にぎり変化系のモンスターだ。76ページから始まるモンスターリストから出現場所を調べ、こいつらからおにぎりを入手するのもひとつの手。肉をぶつけてわざと作ってもいいだろう。

モンスターの肉でしのぐ

特に食神のほこらで有効なのが、おにぎりの代用品としてモンスターの肉を食べる方法。特別な場合を除き、モンスターの肉を食べると満腹度は10%回復する。ただしポリゴン系の肉は例外で、まわるポリゴンの肉を食べるとまず10%回復するうえに、特殊攻撃としてモンスターから満腹度を10%奪うことができるのだ。同様におどるポリゴンでは30%を奪える。３レベルのうたうポリゴンだけは別格で、モンスターから満腹度を吸い取らず、満腹度の上限を10%吸い取るのだ。ただし、満腹度を奪うといっても、モンスターは餓死するわけではない。

草を食べて命をつなぐ

本当に食べるものがなくなっても、草や種が残っている。これらは飲むと、どれも満腹度が５%回復する。さらにめぐすり草ならワナの配置がわかるので安全も確保できるぞ。ただし飲んではいけない草もある。その筆頭は超不幸の種。続いて不幸の種、キグニ族の種、胃縮小の種などだ。これらは飲んで満腹度を稼ぐよりもリスクのほうが大きい物ばかり。特に超不幸の種は、少しでもＨＰを残したいこの状況を最悪なものする。どく草と混乱草は、ステータスが下がるものの、上で挙げた草よりリスクは少ない。しかし、飲むのは最後の手段にしよう。

死にそうだ

シチュエーション別攻略

ここで言う死にそうな状況とは、ＨＰの残りが１ケタになった、掛け値なしで瀕死の状況のこと。あと１回敵と戦ったら、確実に死ぬという場合だ。ここでは、このピンチから脱出するための方法を語ってみる。

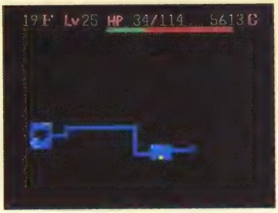
薬草・巻物・背中の壺が定番!!

ＨＰ回復で一番ポピュラーなのは、薬草や弟切草を飲む、困った時の巻物を読む、背中の壺を押すといったあたりだろうか。これは薬草を飲む場合を除いて、瞬時に瀕死の状況からＨＰを100まで回復してくれる。以上４つの方法が、安全確実に瀕死状態から脱出できる手段だ。ちなみに薬草はＨＰを25ポイント回復してくれるのも忘れずに。ただ、ランダム性の強い『風来のシレン』では、いつもこういったアイテムを持っているとは限らないのだ。そんな時に瀕死となったら、どうすればいいのだろうか？

瞬時に絶望へ叩き落とされるのが、追われて大型地雷を踏んだ場合。近くのモンスターも消えるが、ＨＰが１では……。

余裕があったらＢ＋Ａ

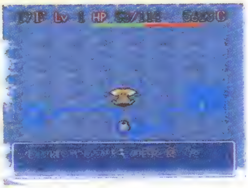
シレンのまわりにモンスターがいない状態で満腹度に余裕があるなら、部屋の中央など広い所で、Ｂ＋Ａボタンを一緒に押そう。時間をかければ、少しずつではあるもののＨＰが回復する。ただしこの方法は自分のターンをキャンセルしているだけなので、モンスターのほうは動いているのを忘れずに。回復していたら敵に囲まれた、なんて状況にならぬように。



この方法を使うなら、あかりの巻物や透視の腕輪を使って敵の位置を把握！

いやしうさぎの肉

モンスターのダメージを回復するいやしウサギ。この肉を食べると、特殊能力として１回でシレンのＨＰを50回復できる。２～３回この回復能力を使えば、ＨＰは完全回復するはずだ。もしこの肉が手に入ったら、立派な回復アイテムとして使えるので取っておこう。いやしウサギを見つけたらぜひ肉に変えること。



これほどムカつくモンスターも少ないが、その肉はかなり便利。見かけたらブフーの杖などですぐ肉にしよう。

How to Clear

フェイの最終問題

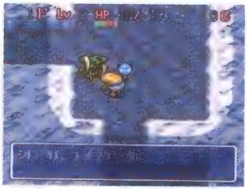
究極の風来人は誰だ？

フェイの最終問題のルール

ここまでの旅の要素すべてが入っており、攻略法はこばみ谷に近いものがある。ただし巻物や草を含めたほとんどのアイテムの正体が不明で、しかも初登場のアイテムには凶悪な効果を持つものもある。戦闘だけでなく、アイテムの取り扱いにも注意しないと先へ進むのは難しい。

① 外からの持ち込みはなし
② 巻物と草が正体不明に
③ ほぼすべての敵が出現する
④ 全ダンジョン中最も深い

ずらり並んだ不確定アイテム。これだけ並ぶと壮観ですらある。いつかは勇気を出して使わなければいけないが。

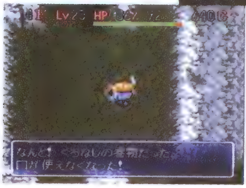


アイテムだけでなく、今までに登場したモンスターもほとんど出現する。まさに集大成というべきダンジョンだ。

あらゆるテクニックを総動員せよ！

最終問題の攻略は、大量にある不確定アイテムの正体を見極めることから始める。まずは使うと正体が判明する巻物と草から攻めていこう。しかし巻物はくちなしの巻物など、危険なものが多い。巻物の効果はその階でのみ持続するので、階段の上で読み、次の階に逃げる準備を整える。識別の巻物を発見したら、次は壷の識別に移るといい。こうして早めに保存や識別の壷を見つけて自分の足場を固めていくのだ。モンスターとの戦法を考えるのはそれからだ。

強力なモンスターたちに対抗するには、やはり合成した武具が欠かせない。合成の壷を見つけたら大切に使おう。



正体不明アイテムを試しに使っていると、非常に危険な状態に陥ることがある。試すのは余裕のある時に。

モンスター、アイテム、マップなどどれをとっても最高に難しい。最も深いダンジョンの果てには何が待つのか？

店主の包囲網をかいくぐれ

完全盗賊指南

最初に盗賊行為を試みた人は、どこまでも追いかけてくる店主にビックリ!! さらに逃げる途中に出くわす数多くの盗賊番と番犬にも肝を冷やすだろう。ここからは、今までの攻略情報とは少し趣向を変えて、ゲーム中で最大の醍醐味となる「商品かっぱらい」のテクニックを、成功率で分類して、その内容をすべて伝授しよう。これがマスターできれば、お金がなくても店の商品を入手することができるぞ。

これからの説明は盗みの成功率の低さから順に強盗、盗っ人、義賊、怪盗と分けて解説する。さらに盗みに必要なアイテムリストも掲載してあるので、自分の持ち物と相談し、どの盗み方を使うか、よく考えて実行してほしい。

盗みの心得

一、逃走計画は万全に

一、持っているアイテムはすべて使え

一、店の商品も自分の物として使え

返り討ち覚悟でかっぱらう

強盗 死して屍拾う者なし!

必要な道具

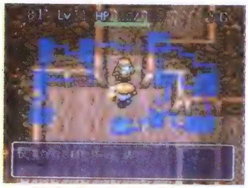
①かなしばりの杖 ……アイテム ：P115
②一時しのぎの杖 ……アイテム ：P115
③やりすごしの壷 ……アイテム ：P120
④場所替えの杖 ………アイテム ：P115
⑤マムルの肉 …………モンスター：P76

強盗のカテゴリーとは「商品は盗めるものの、確実な逃走ルートを用意せず、盗賊番や番犬に殺されてしまう確率が高い」盗み方と定義する。これは、編集部が勝手に定義づけたものなので、ゲーム中には、いっさい関係ない。

この盗み方をする場合、成功率を上げるためには、確実な逃走ルートの確保が一番。ルート確保を行えば、生き延びることができるぞ。

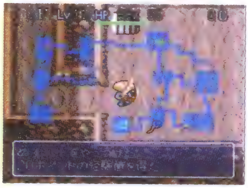
成功率20% 杖を活用して脱出ルートを確保

これから紹介する、かなしばりの杖を使ったテクニックの成功率は運に左右される。第一に盗みに必要な、かなしばりの杖を持っているか。第二に階段までの距離が短いか。さらに逃走ルート上で盗賊番や番犬が大量発生しないか。この３つの条件がそろって初めて、安全に盗みが実行できることを覚えておいてほしい。やり方はまず、店と階段を１本道でつなぐことから始める。これは杖の効果でモンスターを動けなくし、脇道をふさいでしまえばいい。さらに商品を拾う前に、店主に向かって杖を一回振る。そして商品を拾うのだ。これで店から安心して脱出できる。ただし、本番はこれから。店を出ると警報が鳴り、盗賊番や番犬が現れる。この時、逃走ルート上に現れないことを祈ろう。ルート上に現れたらあきらめること。



手順１

通路にモンスターやＮＰＣがいる場合には、かなしばりの杖で壁代わりにする。すると誰も入ってこれないぞ。



手順２

そして隔離した部分のモンスターたちを一掃しておく。盗みを働く前には、階段までの障害を取り除いておく。

手順３

あとは店主にかなしばりの杖を使って、その場に固めてしまえば問題なし。アイテムは持てるだけ持っていこう。

運試し

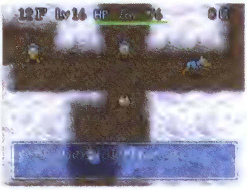
盗みを働いたあと、階段付近に盗賊番たちが出現しなければ成功。出現しても、杖を使って急場をしのげ!!

成功率40% 盗賊番をやりすごして運試し！

前述した、かなしばりの杖を使ったテクニックの場合だと、杖の使用回数にゆとりがないと成功する確率が低い。そこで出てくるのが「やりすごしの壷」なのだ。この壷にシレンが入れば、モンスターはもちろん、盗賊番や店主までもがシレンを見失ってしまう。これで追っ手を煙に巻いて、階段まで慎重に逃げよう。他にも直線上にモンスターがいる場合には、「場所替えの杖」を使って、一気に距離を移動するというのも有効手段だ。これもあくまでモンスターとの距離が離れていればの話……。目の前にいるモンスターに場所替えの杖を使っても、まったく意味がないので注意すること。後は「一時しのぎの杖」を使って、階段にモンスターを飛ばす作戦も有効。ただしこの場合には、あらかじめ弱いモンスターを飛ばすか、マムルなどの弱いモンスターの肉を用意する必要がある。

手順1

店主にマムルの肉を当てるのも有効。そして倒してしまえば、ラクに店から逃亡できる。警報は鳴るけどね。



手順2

番犬などを見かけたら、速攻でやりすごしの壷に入るのもいい。あとは素直に通り過ぎるのを祈って待つだけ!!

運試し

願いが天に通じれば、きっと階段まで無事にたどり着けるはず。ただし、確実性がかなり低いことは確かだ。

あると便利な倉庫の壷

「かっぱらったアイテムを残しておきたいなぁ～」なんてガメつい人も、大勢いるはず……。そんな人には断然「倉庫の壷」がオススメ。この壷があれば、いつでも渓谷の宿場にある倉庫へ、アイテムを送ることができる。これで死んでも悔いなしかな？

ガイバラのイベントが進行すれば、山頂の町で壷の店が開店する。あとはそこから倉庫の壷を盗めばＯＫ!!

警報鳴ってもあせらず実行

盗っ人 5割の準備と5割の運

必要な道具

①無敵草 ……………アイテム　：P117
②身がわりの杖 ………アイテム　：P115
③ふきとばしの杖 ……アイテム　：P115
④かなしばりの杖 ……アイテム　：P115
⑤パコレプキンの肉 …モンスター：P93

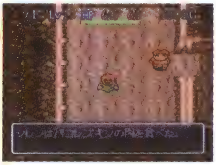
前の強盗では運試し要素が高かったが、ここでは「警報は鳴るものの、実力で逃げきれる」ような盗み方を盗っ人として説明する。強盗と違うところは、条件がつくものの自力でも逃げられる方法というところ。もちろん必要なアイテムは確実に入手しておく必要がある。ここで説明する盗み方は、アイテムを使うタイミングと冷静な対処が要求されてくるのだ。

成功率70%　パコレプキン変化でドロン!!

店から商品を盗む場合、壁がすり抜けられるなら、壁から逃走を謀っても構わない。それを実現してくれるのが、この「パコレプキンの肉」。シレンがこの肉を食べれば、パコレプキンに化けることが可能。これで壁の中を通って、階段まで一直線に移動することができる。さらに店主や盗賊番たちからも、攻撃を受けずにすむのだ。商品を拾ったら、すぐこの肉を食べよう。

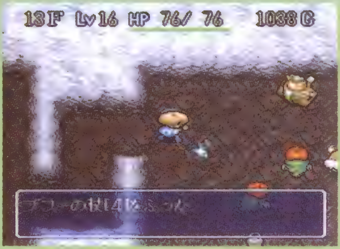
まずは店に置いてある商品から欲しい物を拾いまくる。これから盗みを働くのだから、金額は気にしないこと。

そして拾い終わったら、パコレプキンの肉を食べて変身する。先に肉を食べると商品が拾えないので注意!!



モンスターの肉はどうやって入手するか？

モンスターの肉を手に入れるためには、いくつかの方法がある。ひとつはフェイの問題を解いて賞品に期待する。もうひとつは店の商品で入手する。このふたつが運にもよるが、基本的な方法である。このふたつよりも確実なのが、「ブフーの杖」＆「ブフーの包丁」を使って、自分でモンスターの肉を作ってしまうことだ。これはモンスターを肉に変えられる唯一のアイテム。ブフーの杖はこばみ谷でナオキのイベントを進めれば、ブフーの包丁は食神のほこらで入手できるぞ。



ブフーの杖を振れば、モンスターを肉に変えることができる。これで肉を大量生産しよう。

成功率57%

無敵時間内に階段まで急げ！

店の商品に、時々混ざっている無敵草。こいつを発見したら、盗みを働くチャンス。店からの脱出法を考えろ!!

無敵草の持続時間が20ターンであることを考え、最初のうちに、盗賊番や番犬からとにかく自力で逃げること。

無敵草を飲んでいれば、番犬からのダメージもなんのその。持続時間を考えて、最短ルートを入念にチェック!!

草の種類で盗みに有効なのが、今から紹介する「無敵草」。この無敵草の有効効果時間は20ターンまで。要するに20回行動すると、無敵時間が終わってしまうのだ。この時間を有効に使えば、無傷で逃げきることも可能。コツはできる限り階段に近づいてから無敵草を使うことだ。20ターンという制約を考えると、戦うよりも素直に階段へ逃げることが必要になってくる。このへんを計算して、階段までの距離を稼ごう。

距離の稼ぎ方は、遠くにいるモンスターに向かって場所替えの杖を使うとか、かなしばりの杖を使い、余計なモンスターにジャマされないようにするなど、色々ある。これらの方法を状況に応じて使い分けながら、20ターンという制限時間内で階段に向かうしかない。無敵草の効果時間が切れたら、やりすごしの壷やかなしばりの杖といったアイテムを使って逃げきろう。

番外編

逃走時に身代わり！

足の早い番犬などに追いかけられている場合、どうしても盗賊番や番犬から逃げきれなくなってしまう……。そんな時には、この「身がわりの杖」を盗賊番や番犬に使って、追っ手の注意を引きつけてしまおう。こうなると運を天にまかすしかないけどね。

番犬や盗賊番、そして店主に身がわりの杖を使えば、シレンを追ってくる盗賊番を足止めしてくれるぞ。

店から出ずとも盗みはできる

義賊 洞窟の中は無法地帯

必要な道具

①場所替えの杖 ………アイテム ：P115
③大部屋の巻物 ………アイテム ：P119
②ジェノサイドの巻物…アイテム ：P120
④底抜けの壺 …………アイテム ：P121
⑤カラクロイドの肉 …モンスター：P103

今までの盗賊指南では、かなり力まかせな盗賊行為について語ってきたが、ここからはもっとスマートかつ華麗な盗賊テクニックを披露することにしよう。真の盗賊を目指すなら、まず警報を鳴らさない方法に注目すること。さらに商品を盗んだ後には、無傷で次のフロアへ移動することが、もっとも重要な条件となる。このふたつを満たせるかが大きなポイントだ。

成功率80% 落とし穴から下のフロアへ脱出

9ページで説明している「別のフロアへ行く方法」には、盗賊行為の大きなヒントが隠されている。そのヒントとは、落とし穴を使ったフロア移動だ。店の中に落とし穴を作り、そこから落ちれば簡単に下のフロアへ逃げられる。これに必要なのが「カラクロイドの肉」なのだ。

カラクロイドの足下にご注目!! この様に、落とし穴ができるまで罠を作れば、いとも簡単に脱出できるのだ。

底抜けの壷活用法

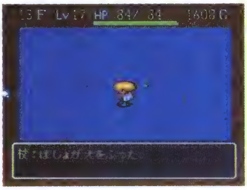
落とし穴を作る方法はカラクロイドの肉以外にもある。この「底抜けの壷」がそれ。底抜けの壷を壁に投げつけると、落ちたところに落とし穴ができる。カラクロイドの特殊能力よりも手軽に使えるアイテムだ。

普通に使っても、なんの恩恵もない底抜けの壷。これも盗賊家業には、必要なアイテムだ。

成功率85% フロアまるごとお店計画

落とし穴でフロアを移動する方法以外にも、警報を鳴らさない盗み方はある。そのためには「大部屋の巻物」が必要不可欠。やり方は簡単で、店の商品を拾ったら、すぐに大部屋の巻物を読む。これだけなのだ。すると店主は素早く階段のある場所へ移動する。店主が階段の場所へ移動し終わったら、店主と直線上に並んで「場所替えの杖」を振れば、階段まで一気に移動することができるって寸法。これなら店主たちと戦う必要もなく、さらに安全確実に階段まで、たどり着くことができる。場所替えの杖は移動手段としても使えることも覚えておこう。

店の商品を拾い終わったら、すかさず大部屋の巻物を読む。

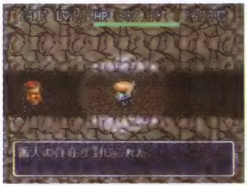


すると店主は階段へ移動。階段へ到着したら場所替えの杖を使う。

これで一気に階段まで行ける。あとは階段で次のフロアへ向かえ!!

成功率90% ジェノサイドの巻物で盗賊番を消せ

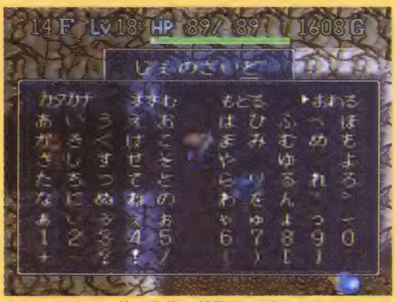
警報は鳴るが比較的安全なのが、ジェノサイドの巻物を使った贅沢な盗賊行為だ。まずは、かなしばりの杖などを使って、店主を無力化する。そして店の商品をかっぱらい、出口から階段へ向かおう。すると警報が鳴り、盗賊番やら番犬やらがシレンに襲いかかってくる。ここでジェノサイドの巻物を使うのだ。たとえばこれを盗賊番に当てれば、フロア中にいる盗賊番たちが一気に消滅する。これを番犬にも行えば当然、番犬も消えてしまう。ただし、その効果は一時的なもの。一度は全員いなくなるが、時間がたてばまた復活してくるのだ。



番犬や盗賊番にジェノサイドの巻物を使っても、その効果はちょっとの間だけ。鬼のいぬ間に逃走するのだ。

白紙の巻物で代用！

ジェノサイドの巻物を持っていない人は、白紙の巻物で代用することをお薦めする。この白紙の巻物に「じぇのさいど」と書き込んで番人たちに投げつければ、ジェノサイドの巻物と同様の効果を得ることができるのだ。白紙の巻物は入念に探索すべし。



白紙の巻物は、他の巻物の効果をコピーするアイテム。名前を書き込む際には、文字を間違わないように……。

町や村でも盗み放題

怪盗 狙った商品は確実に盗む

必要な道具

①かなしばりの杖	……アイテム	：P115
②場所替えの杖	………アイテム	：P115
③トドの壷	……………アイテム	：P121
④エーテルデビルの肉	…モンスター	：P101

　これから説明する盗賊テクニックは、警報も鳴らさず店主も盗まれた事に気付かないという、まさに究極の盗賊指南となる。これができれば何も危険を侵すことなく高価な商品を入手することができるのだ。さらにアイテムさえ準備しておけば、手軽に実現可能だということもお忘れなく。有効かつ華麗なテクニックは、意外と簡単に行えるってことなのかも……。

成功率100%　エーテルデビルの肉で空気と同化

　テーブルマウンテンから登場するエーテルデビル。このモンスターの肉を使えば、手軽に商品を盗むことができるのだ。「エーテルデビルの肉」を食べれば、他のモンスターはもちろんのこと、店主からも発見されなくなる。そこでまず、店主に場所替えの杖やかなしばりの杖を使って出口を確保し、この肉を食べて華麗に逃走を謀るのだ。これだと警報も鳴らずにすむ。

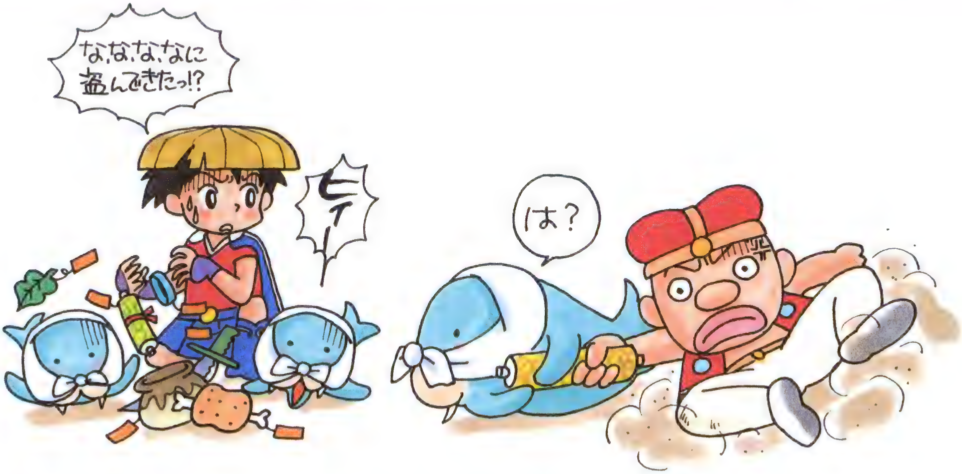
商品を拾った時点で、有効な杖を持っていない場合には、エーテルデビルに化けて、店主を攻撃すればいい。

あとは店主と一緒に階段まで移動しよう。最後まで華麗に盗賊行為を決めたければ、やはり杖の効果は必要だが。

どうやってこの肉を入手するか

　エーテルデビルにブフーの杖を使うと、杖の効果が跳ね返されて、シレンがおにぎりに変わってしまう。ブフーの包丁を持っていれば話は早いが、持っていない場合はどうするのか……。答えは簡単。ブフーの杖そのものを投げつけてしまえばいいのだ。これでエーテルデビルの肉が手に入る。

ブフーの杖自体も貴重なアイテムだが、エーテルデビルの肉に比べたらまだマシ。惜しまず投げつけるのだ。



成功率100% ぬすっトドを飼い慣らして盗む

ダンジョン内で「トドの壷」を持っている場合には、まず店を探し出すことが先決となる。もし運よく店を見つけ出すことができたなら、店の１歩外から迷わずトドの壷を中へ投げ入れるのだ。すると割れた壷から現れるぬすっトドたちが、店の商品をかっぱらってワープする。あとはワープしたぬすっトドをすべて見つけだし、倒してアイテムを入手すれば、リスクを侵さず商品を盗むことができるのだ。ちなみにこの盗み方は、ダンジョン内にある店だけでなく、町や村の店でも可能だったりする。

町や村の店でトドの壷を割るなら、入口の１歩外から投げないとダメ。さらに画面内で割らないと効果なし。

店に入ったら、真っ先にトドの壷を割って、ぬすっトドを解放!!

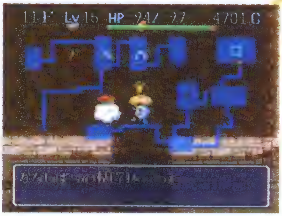
あとは店から離れて、ぬすっトドがワープするのを待つ……。

ワープしたぬすっトドを撲殺すれば、盗んだ商品が回収できるのだ。

盗賊の必須道具はコレ！

かなしばりの杖 其の1

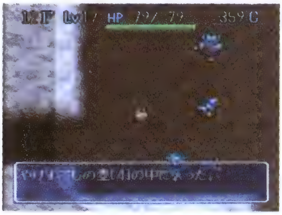
盗賊行為に必要不可欠なアイテムの筆頭に挙がるのは、なんと言ってもかなしばりの杖。この杖があれば、どんなモンスターでもその場に固定することができるのだ。その用途も追っ手を通路に閉じ込めたり、店主を固定して出口を確保したりと様々である。店から階段までの脱出ルートを確保するためには欠かせない存在。



かなしばりの杖は、店主をその場に固定できるというのが、一番のメリット。怖い存在には、早急な対処が必要となる。

やりすごしの壺 其の2

逃走を企てるうえで、もっとも重要なのが盗賊番や番犬などに発見されないこと。盗賊番たちに見つかってしまった時には、やりすごしの壺に入ってしまうのが一番安全。壺に一度入ってしまえば､追っ手の目を欺くことができるぞ。



普段では滅多に使うことのないやりすごしの壺も、盗賊行為中には意外とお世話になることが多い。決して捨てないこと。

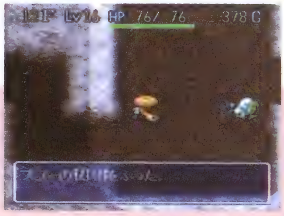
トドの壺 其の3

トドの壺に関する有効性は、もう説明する必要もないと思う。自分が無傷のままで商品を盗みたい場合には必要不可欠な存在である。壺以外の商品を盗みたいならトドの壺を押すだけでＯＫ。壺の回数分だけ商品を盗むことができる。

トドの壺を押せば、直線上にあるアイテムが入手できる。ただし、押して登場するぬすっトドたちは壺が盗めないぞ。

ブフーの杖 & 包丁 其の4

ブフーの杖やブフーの包丁で作るカラクロイドの肉やエーテルデビルの肉は、とても役立つアイテムなのだ。こいつらの特殊能力を使えば、盗賊番や番犬たちに追いかけられずにすむ。一度モンスターの肉を使っても、ブフーの杖やブフーの包丁を持っていれば、モンスターを肉にしてすぐに調達することができる。



ブフーの杖はこばみ谷から、包丁は食神のほこらで入手することができる。

フェイの問題　全解答集 50問

渓谷の宿場にいる地変学者フェイ。彼が出題する全50問分の解答をまとめて大公開!!　この解答集にある解き方はあくまで解答例。これをベースにして、自分流の解き方を見つけてほしい。フェイが出題する50問をクリアしないと、最後の難問フェイの最終問題に挑戦できないぞ。

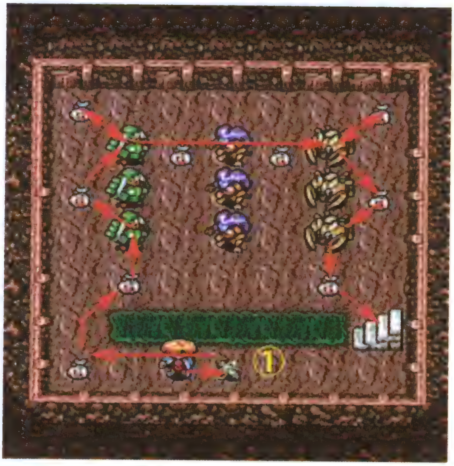
①斜め移動のコツさえ飲み込めれば特に問題なし。	㉖遠投の指輪を装備し、ドラゴン草を投げ火炎入道を倒す。
②壁を攻撃して壊せる壁を発見する。	㉗オヤジ戦車の弾を、壁を使って避けつつ出口へ向かう。
③ドラゴン草を取り、対岸にいるマムーンに向かって使う。	㉘テレポートしてくるいやしウサギ→死の使いの順に倒す。
④場所替えの杖をマムーンに振って川を越える。	㉙ガイコツまどうと並ばないよう斜め移動で１周する。
⑤ふきとばしの杖を拾って下のギャザーに振る。あとは階段へ。	㉚入手した剣や盾&呪いよけの腕輪を装備して戦う。
⑥めぐすり草を飲み、ワナを避けて階段へ移動。	㉛ジェノサイドの巻物でモンスターを消滅させる。
⑦154ページ上で詳しく解説。	㉜155ページ上で詳しく解説。
⑧バネのワナを使って、階段のある部屋まで移動する。	㉝身がわりの杖で、モンスターを同士討ちさせる。
⑨かなしばりの杖を使って、中州の出口をふさぐ。	㉞雑草を下方向に投げて畠荒しを誘導し、つるはしで道を作る。
⑩154ページ下で詳しく解説。	㉟警報のワナを踏み、ぬすっトドにつるはし盗ませ倒す。
⑪真空斬りの巻物と白紙の巻物「しんくうぎり」で戦う。	㊱死の使いを肉にする。マムーン２匹も肉に変え逃げ道確保。
⑫３ターン進め、ウィンドウを出して足下の大型地雷を踏む。	㊲呪われた武具のみを装備。ゲイズを１匹ずつ倒す。
⑬透視の腕輪とつるはしを装備し、階段を目指す。	㊳155ページ下で詳しく解説。
⑭最初の丸太のワナを左側から踏み、次を左斜め上から踏む。	㊴遠投の腕輪を装備。ドラゴン草を投げて火炎入道を倒す。
⑮トドの壷で場所替えの杖を入手し、小僧天狗に使う。	㊵螺旋状に動くのがポイント。下のマムーンは吹き飛ばす。
⑯小型地雷のワナの爆風を使ってモンスターを倒す。	㊶上のやみふくろうは肉にして使う。あとは杖の組み合わせ。
⑰真空斬りの巻物で部屋のモンスターを一掃する。	㊷ガマラを倒したお金でドラゴン草とバクスイの巻物を買う。
⑱混乱よけの腕輪で回転板のワナを避け、ニシキーンを誘導。	㊸156ページ上で詳しく解説。
⑲ジェノサイドの巻物でマムーンと死の使いを消し去る。	㊹エーテルデビルにふきとばしの杖を使うのがポイント。
⑳困った時の巻物を２回使って、混乱とモンスターに対処。	㊺156ページ下で詳しく解説。
㉑場所替えの杖をマムルに使用。マムーンは誘導する。	㊻157ページ上で詳しく解説。
㉒場所替えの杖をマムルに使用。奥のマムーンには投げつける。	㊼157ページ下で詳しく解説。
㉓一時しのぎの杖を使い、出口の上にいるマムルを倒す。	㊽キグニ族の種でマムーンをニシキーンにし、階段まで誘導。
㉔丸太のワナで下の部屋へ移動。妖刀かまいたちで敵を一掃。	㊾場所替えの杖を左下→左の順にガマラへ使う。
㉕パコレプキンの肉を手に入れて使う。	㊿通過の腕輪を装備して歩けば問題なし。

フェイの問題7 20歩までがリミット

バクスイの巻物の持続時間はキッカリ20ターン。これを考え、まず①の場所でバクスイの巻物を読み、画面中央にモンスターを集めておく。これで落ちているお金をすべて回収することができるのだ。お金を回収するなら、マップ上の矢印が示しているルートを進むこと。これならキッチリ20ターンで抜けられるぞ。また、最短時間では、3ターンでクリアすることができる。

注目するポイント
①バクスイの巻物効果持続時間
②斜め移動の重要性

ただ単に脱出を試みるだけなら、巻物を読んですぐ右方向へ歩けばいい。お金の回収に挑戦するなら左へ歩け。

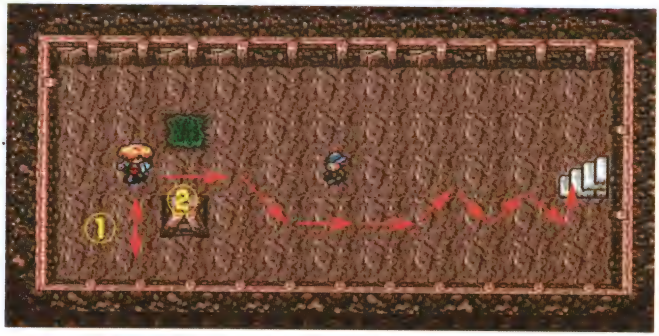


フェイの問題10 直線に並んではダメ

ボウヤーをはじめ、矢を射ってくるモンスターの対処は、この問題10で練習することができる。飛び道具を射つモンスターから逃げるには、斜め移動が重要なカギを握っている。マップ上①の矢印のように、シレンを一度下へ動かし、②の壁を使ってボウヤーをシレンの後ろへ誘導する。そしてここから斜め移動を駆使して、矢印のように階段まで移動するのだ。

注目するポイント
①飛び道具を使うモンスターの特性とその対処

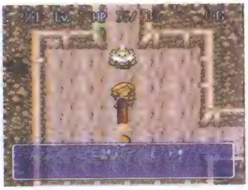
下へ引きつけられたボウヤーは、最短ルートでならぼうとする。この性質を逆手に取って、シレンの後ろへ誘導!!



フェイの問題32 使い方によって罠も道具となる

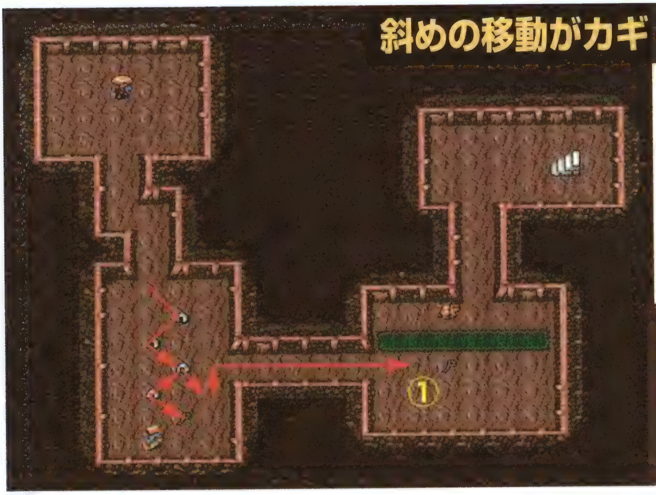
注目するポイント ①ワナを使った攻撃&移動

問題32では、中央の部屋が大きなカギを握っている。マップ中の②の場所には、丸太のワナが仕掛けられている。このワナを矢印①のように、上方向に移動してから踏むことで、やみふくろうが倒せる。さらにもう一度踏んで階段まで移動するように。



丸太のワナを画面上から踏めば、やみふくろうのほうへ弾かれる。これでやみふくろうに5ダメージを与えられる。

フェイの問題38 斜めの移動がカギ



ポリゴン系モンスターの特徴は、移動距離に関係なくシレンの前へ移動してくるのだ。

注目するポイント ①ポリゴン系モンスターの行動パターン&対処

まずマップに書かれている矢印のようにシレンを操作する。すると、マップ左下の部屋で登場する、おどるポリゴンを回避できるのだ。あとは①の地点で左方向へふきとばしの杖、上へ場所替えの杖を使えば問題ない。

フェイの問題43

まず1歩上に移動してドレインバスター+5を拾い、矢印のように移動する。そして吸引幼虫をシレンの後ろに引き連れた状態で通路へ向かう。次は通路に沿って歩き、下の部屋まで行き、斜め移動を組み合わせて右の通路に入る。今度は、スタート時にいた部屋まで戻り、白紙の巻物を拾う。後は通路を抜け一気に左上の部屋へ移動。①の場所で白紙の巻物に「バクスイ」と書いて使えばいい。「しんくうぎり」と書いても、まれに全滅することができる。ただし、確実な方法ではないので注意!!

注目するポイント
①モンスターの誘導方法

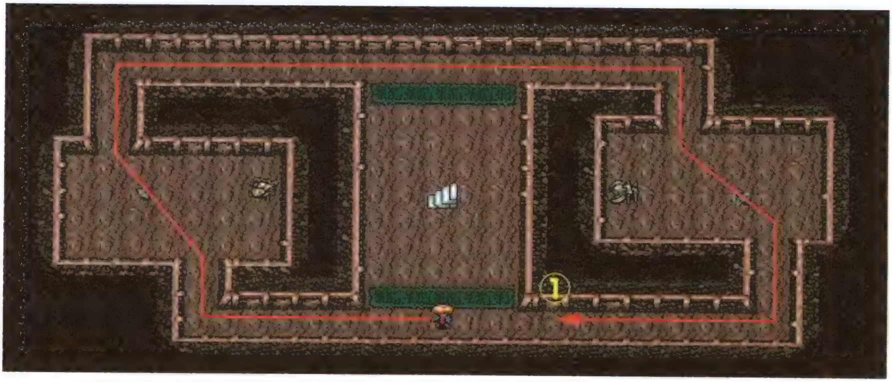
行動ミスが命取り

フェイの問題45

注目するポイント
①大部屋の巻物の使い方

まず矢印のように時計回りに移動しながら、ふたつの部屋にある大部屋の巻物を回収する。そして①の場所で、大部屋の巻物を使えば、難なくクリアできるはずだ。

巻物を読む場所が重要



フェイの問題46

勝負は左下の部屋

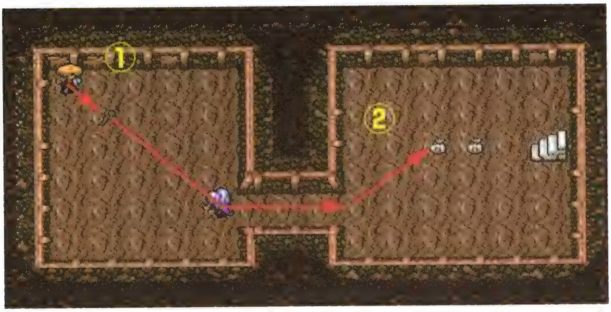
まずマップ上の矢印を元に、②の場所まで最短ルートで移動。この時、場所①でめぐすり草を使用する。さらに②では、かなしばりの杖を１回、３歩下がってもう１回振る。この後、③の場所に落ちているブフーの杖を拾って、中央のドレムラス２体に投げつけ肉に変え、④の場所から場所替えの杖を使う。そしてドレムラスの肉を食べ、下のドレムラスを転ばして、再び場所替えの杖を使えば階段へ行ける。

注目するポイント
①かなしばりの杖を有効に使う

マムーンを倒すチャンスは２回。お金を当てるのに失敗したら、杖を投げつけもう一回階段まで飛ばそう。

注目するポイント
①お金を武器として使う方法
②Ｂボタンでするダッシュの特性

まず、①の場所にある一時しのぎの杖を拾い、下からくるマムーンに対して杖を振る。これでマムーンは階段の上に移動することになる。その後、②の場所に落ちているお金を投げつけて、階段上に飛ばしたマムーンを倒す。お金をマムーンに投げつけるには、Ｂボタンダッシュでお金の上に乗ればいい。そこでウィンドウを開き、「投げる」コマンドを選択すれば問題ない。このダッシュ特性は旅先でも有効活用できるぞ。



ゲーム中最強の武器は？

フェイの問題47

ファミ通独自調査　世に秘技ネタの種は尽きまじというわけで、最後は『シレン』の秘技を3つ紹介してみよう。

禁断の秘技 KINDAN NO HIGI

落とし穴からシレン登場

発生条件

シャッフルダンジョンかテーブルマウンテン17階のダンジョン最下層（そのフロアより下にフロアがない場所）で、落とし穴にシレンを落とす。ただしシャッフルダンジョンに落とし穴は自然発生しないため、底なしの壺を割るなどの創意工夫が必要。落ちる先がなければ戻されるという理屈だ。

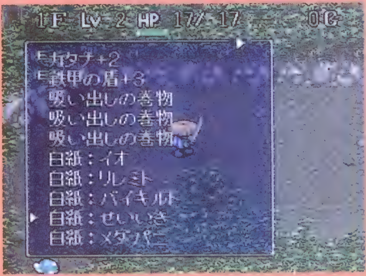
最初に登場する秘技は、シレンが落とし穴から出てくるという、なんともしまらないもの。この怪奇現象を見るためには、左に書いたような条件をそろえたうえで、わざと落とし穴に落ちる。するといつものようにシレンは穴を落下するが、そこでフロアが変わらずに、落とし穴の中からシレンが再びせり上がってくるのだ。落ちた時の慌てた姿そのままに上がってくるその様は、手軽に楽しむ1発ギャグとしても最適。しかもまったくゲーム進行の役に立たないときているので、お笑い以外の用途が見当たらない。それでもこの現象が見たいなら、テーブルマウンテンの最下層にあたる17階で、カラクロイドの肉を食べて落とし穴を出現させるといい。

17階でカラクロイドの肉を食べ、落とし穴を作る。めぐすり草を飲み、自然発生の落とし穴を探してもいい。

なんらかの方法で落とし穴の前に立ったら、そのまま黙って穴にダイブ！　するとせりあがりシレンのできあがりだ。

トルネコで使えた「あの」巻物が使える

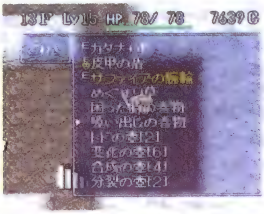
メッキの巻物や混乱の巻物など、名前こそ変わったが、『トルネコの大冒険』から受け継がれた巻物は結構ある。だが、読むと地上へ戻れるリレミトの巻物のような、便利な効果を持った物は『シレン』では使えない……ハズだった。というのは、白紙の巻物に『トルネコ』で使えた「ある」名前を書くと、その効果が発揮されることが判明したのだ。その名前は明かせないが、片っ端から試してみればすぐに何かはわかるだろう。その恩恵は計り知れないものがある。



とりあえず思いつく限りの名前を書いてみるといい。意外な効果が発見できるかもしれない。

壷と巻物でアイテム増殖!!

最後を飾るのは、壷と巻物を使ったアイテムの増殖法だ。具体的な作業は簡単で、まず吸い出しの巻物を1本、分裂の壷に入れる。続いて壷増大の巻物を入れるだけ、同じ分裂の壷に入れるのだ。壷が一杯になったら、残してある吸い出しの壷を使って増やした巻物を取り出す。そうして増やした壷増大の巻物は分裂の壷に使用し、10個まで使用可能にしておこう。



吸い出しの巻物を1本残しておくのがポイント。これで壷を割らずにすむ。

発生条件

分裂の壷（[4]以上あるもの）	1個
壷増大の巻物	1本
吸い出しの巻物	2本
変化の壷	1個
合成の壷	1個

巻物を増殖させるサイクルができたら、今度は変化の壷を10まで増やす。そしてその中に、不要なアイテムや矢などを入れよう。この目的は、特殊能力や修正値のある武器や盾を見つけることにある。吸い出しの巻物は無尽蔵にあるから、不要品はどんどん変化させよう。見つけたら合成の壷に入れ、吸い出して分裂させ、再び合成して……というサイクルを繰り返すのだ。

修正値のある武器を分裂の壷で増やし、再び合成して修正値を倍ずつ増やす。これで＋99の武具もすぐにできる。

変化の壷は、特殊能力を持った武器や盾を手に入れるためにも使う。フェイの問題の賞品より手っ取り早いからね。

不思議のダンジョン2　風来のシレン　テクニカルガイドブック
1996年２月20日　初版発行
1996年11月22日　二刷発行

発行人	廣瀬 禎彦
編集人	浜村 弘一
副編集人	野田　稔
編集長	田原 誠司
副編集長	坂本 武郎
発行所	株式会社アスキー 〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10 電話　03-5351-8111
発売元	株式会社アスペクト 〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10 電話　03-5351-8191

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェア及びプログラムを含む）、株式会社アスペクトからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

企画・構成	フィード・フォワード・ファクトリー （松田 耕作／佐脇 浩章／松本 幸彦／吉田 義和）
編集	宮沢 晶美（ファミ通書籍編集部）
カバーデザイン	中島　俊（ファミ通書籍編集部）
本文デザイン	石谷　淳
本文イラスト	あべ かよこ／田中 美登利
モンスターイラスト	日野 まるこ
ＣＧイラスト	石谷　淳／中島　俊（ファミ通書籍編集部）
資料協力	平凡社フォトライブラリー
編集協力	高橋 知秀／中里 有吾（ファミ通書籍編集部）
出版業務	中尾 敬子
印刷	図書印刷株式会社

本書の内容についてのご質問は、祝日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後２時から午後４時までの間に、電話03-5351-8365で受け付けています。
■ゲーム内容に関するご質問についてはお答えできませんので、あらかじめご了承下さい。

©1995　CHUN SOFT
©1996　ASCII

定価はカバーに表示してあります。
ISBN4-89366-464-6

Printed in Japan

●1188810/②

アスペクト既刊案内

◆ファミ通編集部責任編集のゲーム攻略本
ウィザードリィ・外伝Ⅳ胎魔の鼓動公式ガイドブック…… 980円
ラストブロンクス／東京番外地公式ガイドブック … 1,980円
ファイティングバイパーズ　セガサターンマニュアル
BITING THE VIPERS／1 …………………………… 1,300円
クロスレビュー通信 '95年後期 …………………… 980円
スーパーマリオ64ワールドツアーガイド ………… 1,100円
スーパーマリオ64星とり本 オールスターキャッチング大冒険 …… 980円
ファイアーエムブレム聖戦の系譜　ファンSpecial … 1,200円
ファイアーエムブレム聖戦の系譜　聖なる書 ……… 1,500円
バーチャファイター　リラックス ………………… 1,200円
アースライト　ルナ・ストライク公式ガイドブック … 1,280円
ナイツ・ナイス・ナイト・ツアーズ ……………… 980円
時空探偵ＤＤ～幻のローレライ～公式ガイドブック …… 880円
シムシティジュニア公式ガイドブック …………… 880円
真・女神転生デビルサマナー公式ガイドブック・ベーシック … 1,100円
真・女神転生デビルサマナー公式ガイドブック・ファイナル …… 980円
真・女神転生デビルサマナーのすべて …………… 1,280円
ザ・キング・オブ・ファイターズ '96公式コマンドブック …… 580円
プレイステーション　サターン対応
ストリートファイターZERO2　コマンドブック ………… 580円

◆月刊ファミ通ブロス攻略本シリーズ
ストリートファイターZERO2　コンプリートガイドブック …… 680円
女神異聞録ペルソナ　手とり足とり公式ガイド ……… 680円
大貝獣物語Ⅱ旅の手引き書　シェルドラドの思い出 …… 680円
ファイヤーエムブレム聖戦の系譜データブック LOVE&WAR …… 680円

◆ファミ通ゲーム文庫シリーズ
バハムートラグーン　高城 響 著 …… 560円
バハムートラグーン　カーナ騎士団　高城 響 著 …… 560円
イース5　さまよえる砂の都　上・中・下巻　大場 惑 著 … 各560円
イース外伝　滅びしものの幻影　大場 惑 著 …… 520円
真・女神転生デビルサマナー外伝　鎮魂の哀歌 涼風 涼 著 …… 540円
ファイアーエムブレム聖戦の系譜　鈴木 銀一郎 著 …… 560円

◆ゲームブック
ゲームブック　ポケットモンスター ……………… 540円
ゲームブック　星のカービィスーパーデラックス …… 540円

◆ダービースタリオン96ゲーム攻略本
ダービースタリオン96ビギナーズガイド ………… 580円
ダービースタリオン96公式パーフェクトガイド … 1,300円
ダービースタリオン96全書 ……………………… 1,400円
ダービースタリオン96繁殖牝馬カタログ ………… 1,100円
ダービースタリオン96種牡馬カタログ ………… 1,500円

※価格は全て税込みです。

ISBN4-89366-464-6

C0076 P980E

9784893664648

アスペクト

1910076009809

定価980円(本体価格951円)

ファミ通

不思議のダンジョン2

風来のシレン

テクニカルガイドブック

ファミ通編集部責任編集

ASPECT

ファミ通

不思議のダンジョン2

風来のシレン

テクニカルガイドブック

ファミ通編集部責任編集

ASPECT